DM 6,50/Sfr. 6,50/ÖS. 52,- Nr. 3 März '91
AMIGA
JOKER
3/91
DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION
GROSSER SONDERBERICHT AUS LAS VEGAS: CES
EXKLUSIV-TEST:
FATE – Gates of Dawn
TURRICAN 2
KILLING CLOUD
BATTLESTORM
HARD DRIVIN 2
U.V.A.
ERSTE BILDER:
SPACE SHUTTLE & SUPER CARS II
NEU AM AMIGA!
SPEEDBALL 2
DRAGON WARS
ALLES ÜBER ELVIRA:
INTERVIEW & PREISAUSSCHREIBEN
LIFESTYLE: IN ODER OUT?
KNOW HOW
TIPS * PLÄNE * LÖSUNGEN
FANTASY WORLD DIZZY
CHIP'S CHALLENGE
TIME MACHINE
OBITUS
U.V.A.
AMIGA JOKER AMIGA JOKER

EDITORIAL

Killen die Konsolen den Amiga?

Zugegeben, die Fragestellung ist etwas provokant. Aber wer sich in letzter Zeit ein bißchen in der Softwarebranche umgehört hat, dem könnte schon angst und bange werden: Allerorten scheinen die Hersteller in einen fiebrigen Konsolen-Wahn verfallen zu sein! Es grassiert die Befürchtung, Konsolen würden sich tatsächlich zu den Spielemaschinen der Zukunft mausern, und man hätte den Zug möglicherweise schon verpaßt. Also werden in panikartiger Geschwindigkeit Pläne für Cartridge-Games geschmiedet, Umsetzungen geplant, Kontakte geknüpft und Verträge geschlossen.
Kein Wunder, Segas Mega Drive macht sich zur Zeit recht gut, und Marktführer Nintendo hat mit dem Game Boy einen Superhit gelandet – kein Bus, keine Straßenbahn und kein Schulhof im ganzen Land, in dem man nicht etlichen Leutchen mit dem kleinen Muntermacher in der Hand begegnen würde (ich selbst habe schließlich auch einen...). Ataris Lynx konnte zwar die Starthürden noch immer nicht ganz überwinden, aber NEC hat unlängst die Turbo Express, eine tragbare PC Engine, fertiggestellt, und Nintendos neueste Wunderwaffe, das Super Famicom, hockt ebenfalls schon in den Startlöchern. Kommt da die „Freundin" nicht zu kurz? Ist der Amiga als Spielekönig gar schon abgewählt? Mit einem Wort: Haben wir Amigianer Grund zur Panik?
Ich glaube nicht. Vor Jahren habe ich bereits die erste Konsolen-Generation kommen und wieder gehen sehen – auf Dauer können auch die besten Videospiele einen „richtigen" Computer nicht ausstechen. Erstens gibt es (zumindest im Moment noch) viel zu viele Systeme, die sich ständig gegenseitig Konkurrenz machen. Zweitens kann man viele interessante Games, wie z. B. ernsthafte Simulationen, nunmal ohne Tastatur nicht spielen. Und drittens kann ein Amiga halt sehr viel mehr als bloß Spiele abspulen – und das ist ja schließlich auch nicht so ganz unwichtig, oder?
Wie auch immer sich die Konsolen entwickeln mögen, eines steht jedenfalls fest: Noch ist kein Grund in Angstschweiß auszubrechen, noch sitzt der Amiga fest im Sattel. Ihr könnt Euch also beruhigt dem Studium des neuen Jokers widmen – viel Spaß dabei wünscht Euch

Euer Michael

Alte Bauernregel: Wo Erfolg ist, da ist auch eine Fortsetzung nicht weit. Und bei so ausgezeichneten Nachfolgern wie „Hard Drivin' 2“ und „Turrican II“ lacht der Landwirt! Heiter weiter auf den Seiten 10 und 12/13

Lifestyle von Gestern und Heute: Mit „Quo Vadis 64“ erweisen wir dem 64er die letzte Ehre, mit „In oder Out?“ sagen wir Euch, was zur Zeit am Amiga an- bzw. abgesagt ist. Mehr darüber auf den Seiten 56 und 99

Die Macher von „Legend of Faerghail“ schlagen verschärft zu: „Fate – Gates of Dawn“ ist wieder ein Rollenspiel-Erlebnis der komplexen Art! Ein megaexklusiver Test des neuen Fantasy-Hammers auf den Seiten 34/35

Was hatte die CES 91 für uns Amigianer zu bieten? Nicht verzagen, Joker fragen: Alles über die große Messe in Las Vegas findet Ihr in unserem Live-Bericht ab Seite 100

Astronauten und Rennfahrer aufgepaßt: Diesmal haben wir Euch brandheiße Previews zu „Space Shuttle“ und „Super Cars II“ anzubieten! Count Down und Start auf den Seiten 8 und 9

Seid Ihr bereit für einen Ausflug nach Entenhausen? Seid Ihr bereit für Onkel Dagobert, Donald, Daisy und den Rest der Enten-Gang? Ja? Dann aber nix wie ab zu den „Duck Tales“ auf den Seiten 58/59

„Elvira“ und kein Ende: Im Januar gab's den Test, im Februar die Lösung, jetzt folgt ein knackiges Interview, sowie ein Preisausschreiben mit tollen Gewinnen! Ein Gespräch, ein Videorekorder, etliche Games, noch mehr Autogramme und viele andere Überraschungen erwarten Euch auf den
Seiten 50/51

Wieder haben zwei starke Games den Weg zum Amiga gefunden: „Dragon Wars“ und „Speedball II“. Ob die Drachenkriege und der Brutalo-Sport auch gut angekommen sind, erfahrt Ihr auf den
Seiten 41 und 69

Deutschland, einig Softwareland: Aus heimatlichen Gefilden kommt der originelle Geschicklichkeitstest „A Prehistoric Tale“ und die starke Tüftelei „GEM'X“. Lenken und Denken auf den
Seiten 14 und 28

Games im Test

Abenteuer

Action

Geschicklichkeit

Simulation

Sport

Strategie

Verschiedenes

Betriebsgeheimnis

Egal, ob man nun den Fernseher anschaltet, Radio hört oder ins letzte Betriebsgeheimnis guckt: überall nur Hiobsbotschaften! Da ist es doch richtig erfrischend, hier mal nur gute Nachrichten zu lesen...

Schön, wie gut oder weniger gut man die aktuelle Teststatistik einstuft, ist Geschmackssache. Aber, daß wir Euch heute die Anwesenheit einer weiteren Redaktions-Fee in unserer bescheidenen (Hunde-)Hütte vermelden können, ist doch allemal eine gute Nachricht! Ehe wir ein paar persönliche Details (nein, nicht was Ihr denkt!) über unsere ebenso

ABSOLUTE KATASTROPHEN	(00% – 19%) =	4
ZUM VERGESSEN	(20% – 39%) =	4
NIX BESONDERES	(40% – 59%) =	8
IN ORDNUNG	(60% – 79%) =	13
ERSTE SAHNE	(80% – 100%) =	8
HIT-AUSBEUTE	=	5

neue wie bezaubernde Mitstreiterin verraten, gilt es aber noch einen echten Knüller zu vermelden: Es ist soweit – der erste Künstler unserer Joker-Galerie hat ein Angebot aus der Industrie in der Tasche! Das bekannte Bochumer Softwarehaus Starbyte („Rings of Medusa", „Transworld", etc.) hat soviel Gefallen an Andrè Gerkes „Flaschenmännchen" gefunden, daß sie den Mann nun gerne als Grafiker verpflichten wollen. Na, wenn das kein Ansporn für alle Kreativen unter Euch ist?! Jetzt aber flugs zu unserem charmanten Zuwachs: Das hübsche Kind heißt Uschi, ist süße 20 Lenze jung und wird fortan Brigitta in Sachen eintrudelnder Liebesbriefe Konkurrenz machen. Zu diesem Zweck wurde sie aber eigentlich nicht eingestellt, auch nicht, damit Brigitta endlich etwas weibliche Gesellschaft hat. Nein, ihre Aufgabe als Redaktionsassistenz ist es vielmehr, sich um Eure Post zu kümmern, dafür zu sorgen, daß die Gewinner ihre Preise etwas schneller erhalten, Bestellungen zu bearbeiten und vieles mehr (Michael wird schon noch so einiges einfallen, das er auf ihren schmalen Schultern abladen kann...). Natürlich fällt zum Teil auch das Telefon in ihren Aufgabenbereich – macht Euch bei Anfragen also auf ein sexy gehauchtes „Hallooo, hier Joker Verlag" gefaßt...

Mini-Ritter

Könnt Ihr Euch das Grafik-Wunder „Dragon's Lair" am SW-Mini-Screen eines Gameboys vorstellen? Nein? Wir eigentlich auch nicht, aber wir haben's gesehen...

Keine Sorge, wir wollen nicht durch die Hintertüre Konsolen-Spiele im Joker einführen, aber Ritter Dirk am Gameboy – das muß man sich mal auf der Zunge zergehen lassen! Dabei macht der Drachentöter auf Nintendos Kleinem gar keine sooo üble Figur: Die Grafik hat natürlich sehr gelitten, aber dafür wurde das Gameplay aufgemotzt. Die Sache erinnert jetzt mehr an die alte C 64-Version, ist also ein richtiges Action-Adventure mit Hüpfen, Laufen, Kämpfen und Sammeln. Wer gern Prinzessinnen rettet und einen Gameboy hat, kann sich das Game (sowie jede Menge anderer Gameboy-Spiele) hier besorgen:

CPS Frank Heidak
Franzstr. 7
5000 Köln 41
Tel.: 02 21/40 74 47

Zocker-Schwarte

Unglaublich, aber wahr: Wir sind gar nicht die einzigen, die sich mit Amiga-Games beschäftigen! Da gibt es nämlich noch „Das Amiga Spielebuch"...

Die Autoren Rainer Babiel und Patrick Woytal haben auf knapp 270 Seiten eine Auswahl interessanter Games der letzten Zeit zusammengestellt. Schön gegliedert in Genres, präsentieren sie ihre Favoriten samt Bewertung und Tips zum Spielablauf; für komplexere Programme findet man insgesamt 12 Komplettlösungen. Abgerundet wird der Band durch ein kleines Lexikon mit dem sinnigen Namen „Lamer's Guide", als Zugabe liegt noch eine Demo-Version des verunglückten Rennspielchens „Days of Thunder" bei.
Da sich die Bewertungen weitgehend mit unserer Meinung decken, gibt's eigentlich nichts dagegen zu sagen, wenn sich jemand das Buch zulegen möchte. Erschienen ist es im Sybex-Verlag, bekommen tut man's für 29,80 DM überall da, wo es Computerbücher gibt.

Schöne Schüssel

Was gibt es im Joker nicht alles zu gewinnen: Reisen, Videorecorder, Walkmans, Camcorder, Spielautomaten, und und und! Aber stets bekommt den Kram nur der glückliche Sieger zu sehen...

Sehr ungerecht, zumal der Glückspilz das Zeug ja gleich behalten darf! Als Fachblatt für Recht und Gerechtigkeit haben wir deshalb den tollen Gremlin-Cup vor dem Versand noch schnell fotografiert, damit Ihr wenigstens in den optischen Genuß kommt. Also: anschauen, entspannen, nachdenken. Fertig? Sowas hättet Ihr auch gerne??? Da gibt's nur eins: Fleißig mitmachen! Blättert am besten gleich zu unserem sagenhaften Elvira-Wettbewerb...

Die großen Drei – III

Wir hatten es Euch ja angedroht: In loser Folge veröffentlichen wir hier Lesermeinungen zum Thema Filme, Bücher und Musik, die jeder Computerfreak kennen sollte. Und unsere Drohungen wollen ernstgenommen sein!

In Sachen Kino entfielen die meisten Stimmen auf den Streifen „Wargames". Keine schlechte Wahl, denn das Drama um einen jugendlichen Hacker, der um ein Haar den dritten Weltkrieg auslöst, paßt ja wie die Faust auf's Auge. In einer kleinen Abänderung des Programms wollen wir heute statt eines Buches lieber eine vielgenannte TV-Serie erwähnen: „Max Headroom". Der Titelheld ist eine computergenerierte Figur (entstand mit Hilfe des Amigas!), die Stories spielen in einer Zukunft, die von Computern beherrscht wird – was will man mehr? Kommen wir zur Musi, hier hat diesmal die deutsche Gruppe „Kraftwerk" das Rennen gemacht. Auch nicht übel, wer ihre Hits aus den frühen 80er Jahren kennt (z.B. „Autobahn", „Model" und natürlich „Roboter"), der weiß schon, warum...
Sollten Euch noch andere/bessere/interessantere Vorschläge einfallen, hier ist die Adresse, an die Ihr sie schicken könnt/sollt/müßt:
Joker Verlag
„Die großen Drei
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Seit 1971 arbeitet die NASA am Space Shuttle Programm, seit 1981 starten Shuttles zu Ausflügen ins All. Unzählige Bücher zur Technologie und den Missionen wurden bereits veröffentlicht – ab August gesellt sich eine ernstzunehmende Simulation dazu!

Preview

SPACE SHUTTLE

War Infogrames „European Space Simulator" noch eher im SF-Milieu angesiedelt, ging es dem Programmierteam Vektor Grafix mehr um Realismus: In 12 Missionen darf sich der Spieler vom Jung-Astronauten zum Weltraum-Veteranen hocharbeiten, indem er gleichzeitig die Rolle des Piloten, Flugkommandanten und Ingenieurs übernimmt. Zunächst einmal wird Grundsätzliches geübt – erst wer es in einem Stück vom Rücken einer 747 in die Luft und dann wieder auf eine Rollbahn schafft, darf sich an kompliziertere Aufgaben wie die Konstruktion von Raumstationen, das Einsammeln von Weltraummüll oder die Reparatur von Satelliten machen. Während einer Mission wird man (in Echtzeit) mit einer Vielzahl von Problemen konfrontiert, denen sich echte Astronauten auch gegenübersehen: An Bord eines amerikanischen Shuttles gibt es sage und schreibe 2500 bis 3000 verschiedene Tasten und Hebel – über 1000 davon findet man hier wieder, und alle funktionieren! Wie in der Realität hält auch das Programm fünf Bordcomputer bereit, komplett mit 29 der 100 tatsächlichen Screen-Displays. Man muß mit der Schwerelosigkeit fertigwerden, während der Weltraumspaziergänge einen Robot-Greifarm bedienen können und natürlich in Gefahrensituationen blitzschnell reagieren. Zwar kann das Shuttle aus Rücksicht auf die Challenger-Katastrophe hier nicht explodieren, trotzdem hat ein kleiner Fehler oft fatale Folgen!

Wem schon beim Gedanken an soviel Komplexität der Schweiß auf der Stirn steht, den können wir beruhigen: Es werden fünf Schwierigkeitsgrade geboten, von einer halbautomatischen Maschine bis hin zum absoluten Do-it-yourself-Shuttle. Natürlich wird es auch einen Time-Advance-Modus und die verschiedensten Außenansichten mit Zoom-Funktion geben (z.B. aus der Perspektive der Abschußrampe). Innerhalb des Gefährts kann der Flug auf TV-Schirmen beobachtet werden, wer aus einem der Fenster guckt, bekommt einen Blick ins All zu sehen, der nach Videoaufzeichnungen wirklicher Shuttle-Missionen gestaltet wurde.

Über eineinhalb Jahre Entwicklungszeit hat Vektor Grafix investiert – bei der Unmenge an Details, Realismus und Grafikpracht kann das auch niemand wundern. Wenn in der Endversion die Spielbarkeit nicht komplett aus der Rolle fällt, könnte es sich hier um ein echtes Meisterwerk handeln! Die Hersteller sind jedenfalls vom Erfolg überzeugt: Pläne für Space Shuttle 2 hat man schon in der Schublade . . . (Kate Dixon)

Das schöne Wörtchen „super" kennt zwar eigentlich keine Steigerung, aber da werden die Herren Sprachwissenschaftler halt umdenken müssen: Super Cars II sieht noch „superer" aus als der Vorgänger!

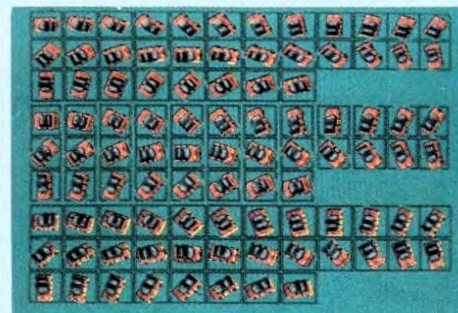
Preview:

Super Cars 2

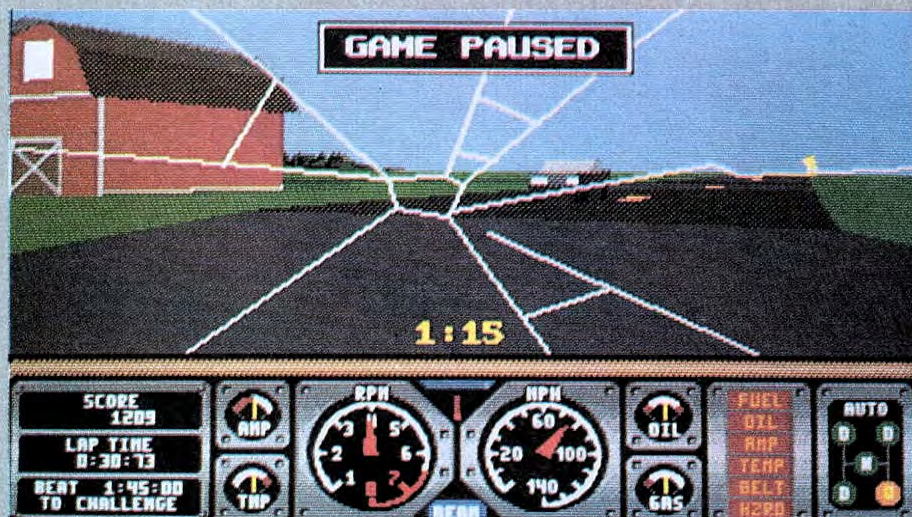
Wer auf der Suche nach rasanten Motorsportereignissen für seinen Amiga ist, weiß zwischenzeitlich, wo er sich hinwenden muß: Seit dem phänomenalen Erfolg von „Super Cars" hat sich die Sheffielder Softwareschmiede Gremlin fast ausschließlich auf dieses Genre spezialisiert. Ob „Lotus Esprit Turbo Challenge", „Toyota Celica Rally" oder „Team Suzuki" – alles tolle Rennspiele, aber „Super Cars" genießt halt schon jetzt den Ruf eines Klassikers!

Kein Wunder also, wenn man an den Maxi-Erfolg anknüpfen möchte, kein Wunder, daß mit der Programmierung wieder das gleiche Team, nämlich Magnetic Fields, beauftragt wurde. Was den Reiz des Games ausgemacht hat, wurde denn auch beibehalten: Man brettert mit der exquisiten Steuerung des ersten Teils über mehrere Screens große Strecken, wobei die rasanten Duelle, Dreher und Aufholjagden wieder aus der Vogelperspektive zu bewundern sind. In gewohnt butterweichem Scrolling führen die 20 neuen Kurse nun auch durch Wüsten- oder Schneelandschaften, zudem gibt es reichlich Schikanen wie Steigungen (zu wenig Gas, und man rollt rückwärts runter!), Kreuzungen, Sprungschanzen und Steilkurven. Zusätzlich darf sich der Pilot mit Wasserpfützen, Öllachen, Steinen, Eisflächen und anderen Fisimatenten auf der Fahrbahn herumschlagen. Ganz neu hinzugekommen sind kleine Tore auf den Tracks, die sich automatisch öffnen und schließen – wer im richtigen Moment herandüst, kann also auch eine Abkürzung nehmen. Viel wichtiger als all diese Verbesserungen ist aber, daß man den größten Schwachpunkt von Teil eins erkannt und ausgemerzt hat: Bei Super Cars II können endlich zwei Spieler am (vertikal) gesplitteten Screen simultan gegeneinander antreten!

Der Vollständigkeit halber sei noch kurz erwähnt, daß in Sachen Spielablauf alles beim alten geblieben ist. Zählt man zu den drei Erstplazierten, winken also wieder Preisgelder, die in die Reparatur bzw. Aufrüstung des Wagens investiert werden; konnte man sich hingegen nicht plazieren, winkt nur der Schriftzug „Game Over". Daß die Qualität von Sound und Grafik (mit herrlichen Schatteneffekten) eher noch besser geworden ist, versteht sich von selbst – daß wir hier schonmal die Joysticks ölen und unsere Sturzhelme polieren, auch. Gegen Mitte April sollte voraussichtlich die Endversion vorliegen, dann folgt ein Fahrbericht mit allen Schikanen! (C.Borgmeier)

Darauf haben wir sehnsüchtig gewartet: Super Cars am Split-Screen!

Erste Animationsphasen aus Gremlins Hexenküche

Im Solo-Modus steht der ganze Screen zur Verfügung

Unbestritten zählt Ataris „Hard Drivin'" zum Feinsten, was man in einer Spielhalle finden kann – ebenso unbestritten war Domarks Amigaversion ein Reinfall erster Güte. Das wird sich doch beim Nachfolger nicht geändert haben? Doch, und wie!

HARD DRIVIN 2

Der Amiga Joker meint:
Wer Hard Drivin' 2 hat, kann sich den Besuch in der Spielhalle sparen!

Um eventuellen Mißverständnissen vorzubeugen, eins gleich vorweg: Es handelt sich hier nicht um die Umsetzung des Nachfolge-Automaten „Race Drivin'", sondern um eine eigenständige Weiterentwicklung des englischen Software-Riesen. Bei Domark hat man scheinbar ausgiebig über die Fehler der Vergangenheit nachgedacht und – selten genug in Zeiten wie diesen – daraus gelernt!

So wurde die unsagbar träge Steuerung des Vorgängers gründlich überarbeitet; sowohl mit der Maus als auch mit dem Stick rast es sich jetzt recht ordentlich. Und damit man das auch so richtig genießen kann, gibt es nun anstatt der ehedems zwei Kurse (Stunt- und Speedtrack) ein paar mehr – rechnet man den eingebauten Editor zum Erstellen eigener Strecken dazu, sogar unendlich viele! Dank dieses Features können *alle* Streckenelemente neu verknüpft und anschließend gespeichert werden, so daß selbst dem ausgebufften Profi-Driver nicht so bald langweilig wird. Ja, sogar an eine Zwei-Spieler-Option per Nullmodem wurde gedacht – wer die „Geistergegner" also auf Dauer zu langweilig findet, kann jetzt auch gegen einen Konkurrenten aus Fleisch und Blut antreten!

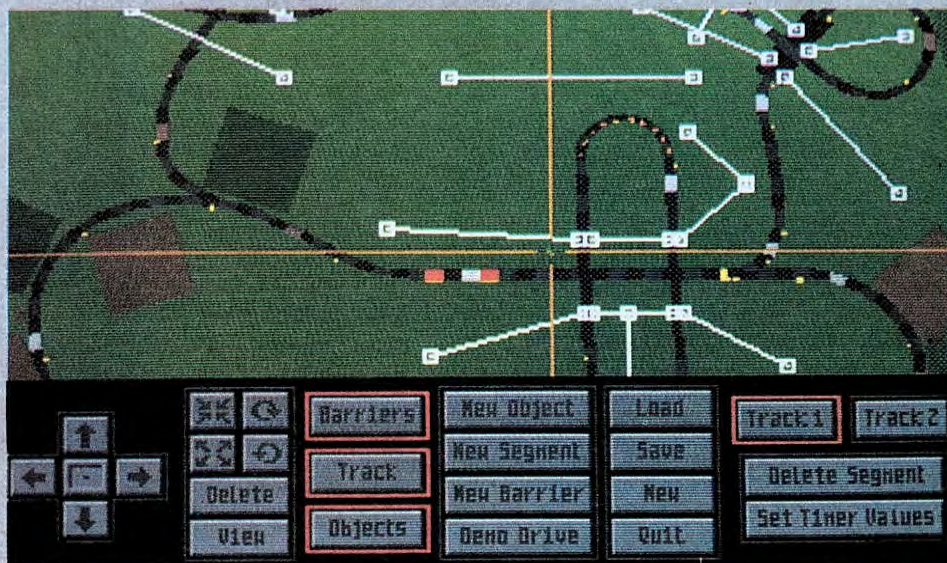
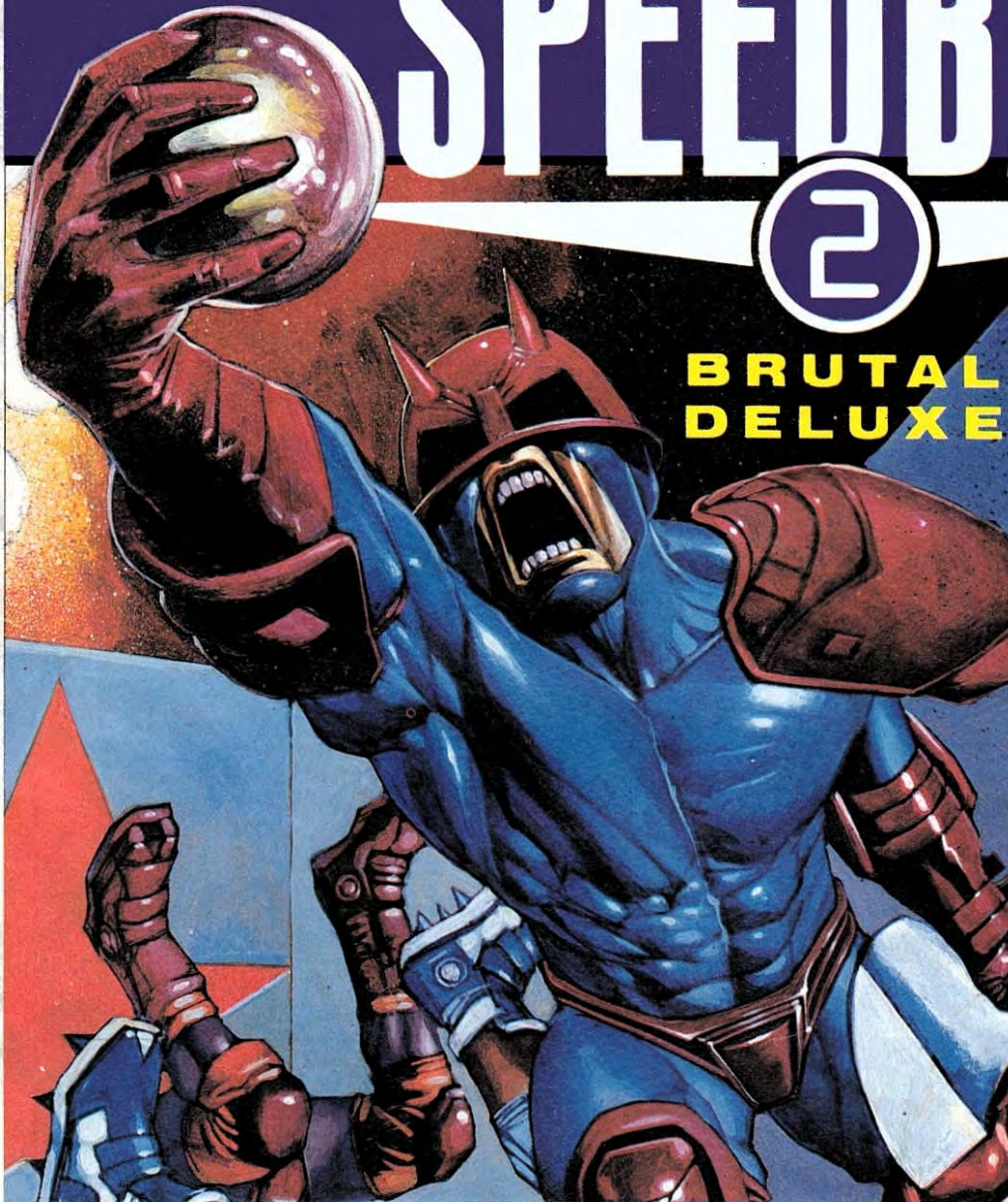
Was nun die Vektorgrafik des Rennspektakels betrifft, so bot sie ja schon bei Domarks erstem Anlauf nahezu Arcade-Qualität; jetzt hat sie nochmal einen Zahn zugelegt und ist daher schön und schnell (wenn auch immer noch unter der Schallmauer). Selbstverständlich werden Unfälle auch hier aus der Vogelperspektive wiederholt, überhaupt hat sich optisch nicht allzuviel geändert. Man bekommt die gleichen Objekte (Autos, Brücken, Häuser, Straßenschilder, Kühe, etc.) vorgesetzt, nur halt in neuer Anordnung. Der Sound ist sogar komplett gleich geblieben, lediglich die Titelmelodie ist anders – dafür aber nicht besonders schön. Ein bißchen Kritik müssen wir auch am Editor üben, er ist zwar umfangreich und vielseitig, allerdings ziemlich umständlich in der Handhabung. Vom Aufbau her erinnert das Teil an ein CAD-Programm, Ingenieure sind gegenüber Otto Normalzocker eindeutig im Vorteil...

Dank der verbesserten Steuerung macht es jetzt also endlich gebührend Laune, unter Zeitdruck durch Steilkurven und Loopings zu brettern. Man fragt sich jedoch unwillkürlich: Warum nicht gleich so? Verärgerte Käufer des Vorgängers können ihr Game zwar nicht gegen das um Klassen bessere Hard Drivin' 2 umtauschen, sofern sie wahre Fans des Automaten sind, haben wir aber wenigstens einen kleinen Trost in petto: Bei Domark strickt man bereits an der offiziellen Umsetzung von „Race Drivin'"! (mm)

Hard Drivin' 2

Grafik:	86%
Sound:	59%
Handhabung:	78%
Spielidee:	64%
Dauerspaß:	80%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	80%

Variabel
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Domark
Bezug: Bomico

Spezialität: Drei Schwierigkeitsgrade, deutsche Anleitung. Highscores werden natürlich wieder gesaved.

Die Lobeshymnen auf den ersten Teil sind noch gar nicht richtig verklungen, da taucht schon die Fortsetzung der phänomenalen Ballerorgie auf. Rainbow Arts liefert einen eindrucksvollen Beweis, daß auch das scheinbar Perfekte noch verbessert werden kann!

Der Amiga Joker meint:
Turrican II – so und nicht anders muß ein Ballerspiel aussehen!

Verbesserungen hin oder her, die Hintergrundgeschichte ist wie üblich von ergreifender Schlichtheit. Deshalb sei auch nur das Wichtigste daraus verraten: Der Oberschurke heißt nicht mehr Morgul, sondern „Maschine" – aufregend, was? Egal, viel interessanter ist ohnehin, welche neuen Level, Extras und Bildschirmgegner diesmal den Ballerfinger zucken lassen: Zwölf Level gibt es, die wieder auf fünf verschiedene Welten verteilt sind. Als Novum ist zu vermelden, daß jetzt drei Abschnitte dabei sind, in denen der Held mit einem kleinen Raumschiff durch Höhlensysteme flitzt. Bei den Waffen und Extras sind zu den bereits bekannten Köstlichkeiten (Rundum-Blitz, Kreissäge, diverse Laser, Streuschüsse, Schutzschirme, Zusatzleben, etc.) nun „springende" Geschosse hinzugekommen, die besonders in den Höhlen gute Dienste leisten.
Aus alter Gewohnheit beginnt das

Spiel in einem felsigen Geländeabschnitt; nach ein paar Schritten stößt man auf einen getarnten „Extrawaffenträger", dem man durch simples Anrempeln die herrlichsten Streu- und Laserschüsse entlocken kann. Dafür gibt's auch reichlich Verwendung, spätestens sobald die ersten Techno-Mücken, UFOs, mutierten Geher und sonstigen Schreckgestalten auftauchen. Über Berge, Täler und Flüsse kämpft man sich weiter nach rechts, bis ein plözlich aufkommender Sturm jedes Vorwärtskommen in dieser Richtung unmöglich macht. Also geht's wieder zurück, ein gekonnter Sprung in den Wasserfall, die unten wartende Plattform nicht verpassen, einmal

Ach, du lieber Gegner!

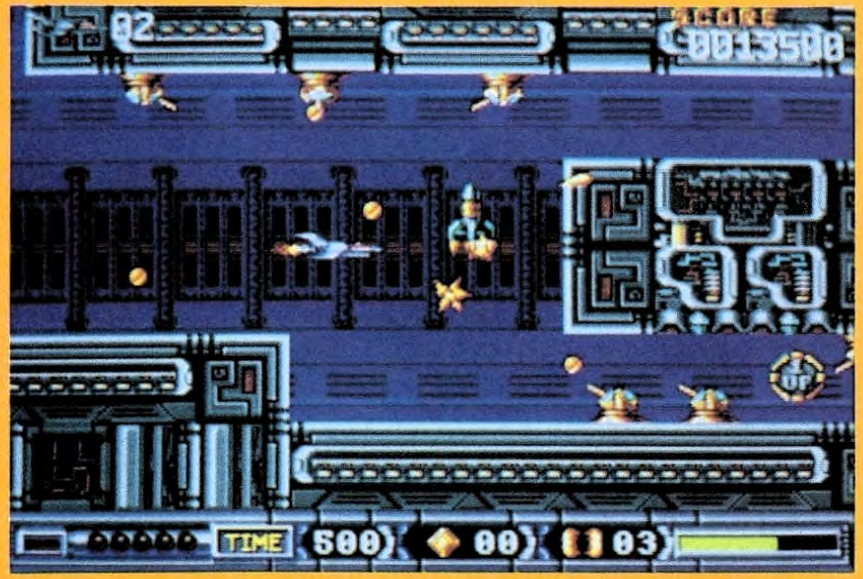
nach rechts hüpfen, und schon ist man wieder mittendrin in der Action: Ein riesiges Höhlensystem voller bösartiger Bewohner tut sich auf. Immer wieder glaubt man, bereits den Endgegner vor sich zu haben, aber dann war's doch nur ein ungewöhnlich groß geratenes Zwischenmonster! Es wäre übrigens keine schlechte Idee, hier schon mal eine kleine Übersichtsskizze anzufertigen – nur so zum Üben, die späteren Level sind nämlich noch unübersichtlicher...
Abgesehen von den Raumschiffsequenzen wird bei Turrican II nichts grundlegend Neues geboten, was aber angesichts der technischen Perfektion des Spiels leicht zu verschmerzen ist: Die Animationen der Sprites und die Hintergrundgrafiken sind besser denn je, das Scrolling ist butterweich, Chris Hülsbeck hat jeden Level mit einer anderen Begleitmusik (gemischt mit zackigen FX und Sprachausgabe) ausgestattet, und die Steuerung ist hervorragend. Ballerneulinge werden wegen des hohen Schwierigkeitsgrades zwar ihre liebe Mühe haben, aber geübte Joystickartisten kommen voll auf ihre Kosten. Alles ist (irgendwie) machbar, es gibt praktisch keine unfairen Stellen, kurzum: Turrican II ist eine absolute Ballersensation! (C. Borgmeier)

Turrican II

Grafik:	93%
Sound:	95%
Handhabung:	80%
Spielidee:	66%
Dauerspaß:	89%
Preis/Leistung:	87%
Red. Urteil:	89%

Für Experten
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Rainbow Arts
Bezug: Rushware

Spezialität: Deutsche Anleitung, Highscores werden gesaved.

TURRICAN 2

Auch fliegerisches Können ist jetzt gefragt.

Das sind Schüsse!

Hier zieht's vielleicht ...

A PREHISTORIC TALE

Die Dinosaurier sind ausgestorben, daran ist nicht zu rütteln. Aber habt Ihr gewußt, daß sich die Viecher um ein Haar zu früh verabschiedet hätten? Tja, und dann wären wir Menschen erst gar nicht entstanden! Wie gut, daß man bei Thalion einen Zeitreiseexperten unter Vertrag hat...

Der Amiga Joker meint:
A Prehistoric Tale ist der Spaßosaurier unter den Geschicklichkeitsspielen!

Es handelt sich dabei um Cronos, einen außerirdischen Wissenschaftler, der sich 80 Level lang abmüht, die gewichtigen Urviecher aus einem Erdbebengebiet in eine sichere Zeitzone zu teleportieren. Dazu hüpft und klettert er über den Screen, um Echsenbabies einzusammeln und Saurus-Eier aufzulesen. Ausgewachsene Dinos sind allerdings viel zu gefährlich, ihnen sollte unser rühriger Tierschützer besser aus dem Weg gehen. Neben dem Großgetier hat Cronos noch ein paar andere Widersacher, beispielsweise Spinnen oder bösartige Pflanzen. Nach jeder Feindberührung nehmen seine Kräfte rapide ab, und er muß schleunigst in das sichere Teleportertor eilen. Hier wird Power bleifrei nachgetankt, und man lädt die Eier ab – die gefangenen Jungsaurier werden bei der Gelegenheit automatisch mitgerettet. Außerdem ist das Teleportertor der Startpunkt jedes Levels, von hier aus unternimmt man seine Streifzüge, und hierher darf man beliebig oft zurückkehren. Nach einem Rettungstransport taucht der Teleportbogen allerdings an einer anderen Stelle wieder auf.

Natürlich kann man sich die Arbeit erleichtern: Unter den Plattformen hängen z.B. nette Weihnachtspäckchen, in denen sich Mäuse verbergen. Werden die kleinen Nager freigelassen, bleibt man vorübergehend von alten Dinos verschont (die Biester haben Angst vor Mäusen!). Weiterhin tauchen die verschiedensten Boni auf, die man mitgehen lassen sollte. Soweit man sich unter dem heimeligen Tor befindet, kann ein Level sogar jederzeit verlassen werden, aber: Ist er nicht vollständig gelöst (es könnten ja noch irgendwo versteckte Eier liegen), verliert Cronos ein Leben! Davon hat er vier Stück, allerdings auch bis zu 20 Continues, was den Artenschutz erheblich vereinfacht. Nach jedem zehnten Level wartet eine von drei verschiedenen Bonussequenzen, wo es beispielsweise Dino-Eier aufzufangen gilt.

Das Game scheint anfänglich ziemlich leicht zu sein, zumal die Level jeweils nur einen Screen groß sind – aber bis zum achtzigsten Bild ist es ein weiter Weg!

Was man auf der Rettungstournee so an Grafik zu sehen bekommt, bricht nun wirklich keine Weltrekorde, aber immerhin sind die Animationen sauber, außerdem gibt es gelegentlich recht schöne Zwischenbilder. Wie immer sehr schön hat auch Meister Hippel seine Soundtracks komponiert, wogegen die ersatzweise einschaltbaren FX eher bläßlich wirken. Dafür geht die Steuerung wiederum voll in Ordnung: Der Echsen-Retter wird absolut problemlos mit dem Stick dirigiert.

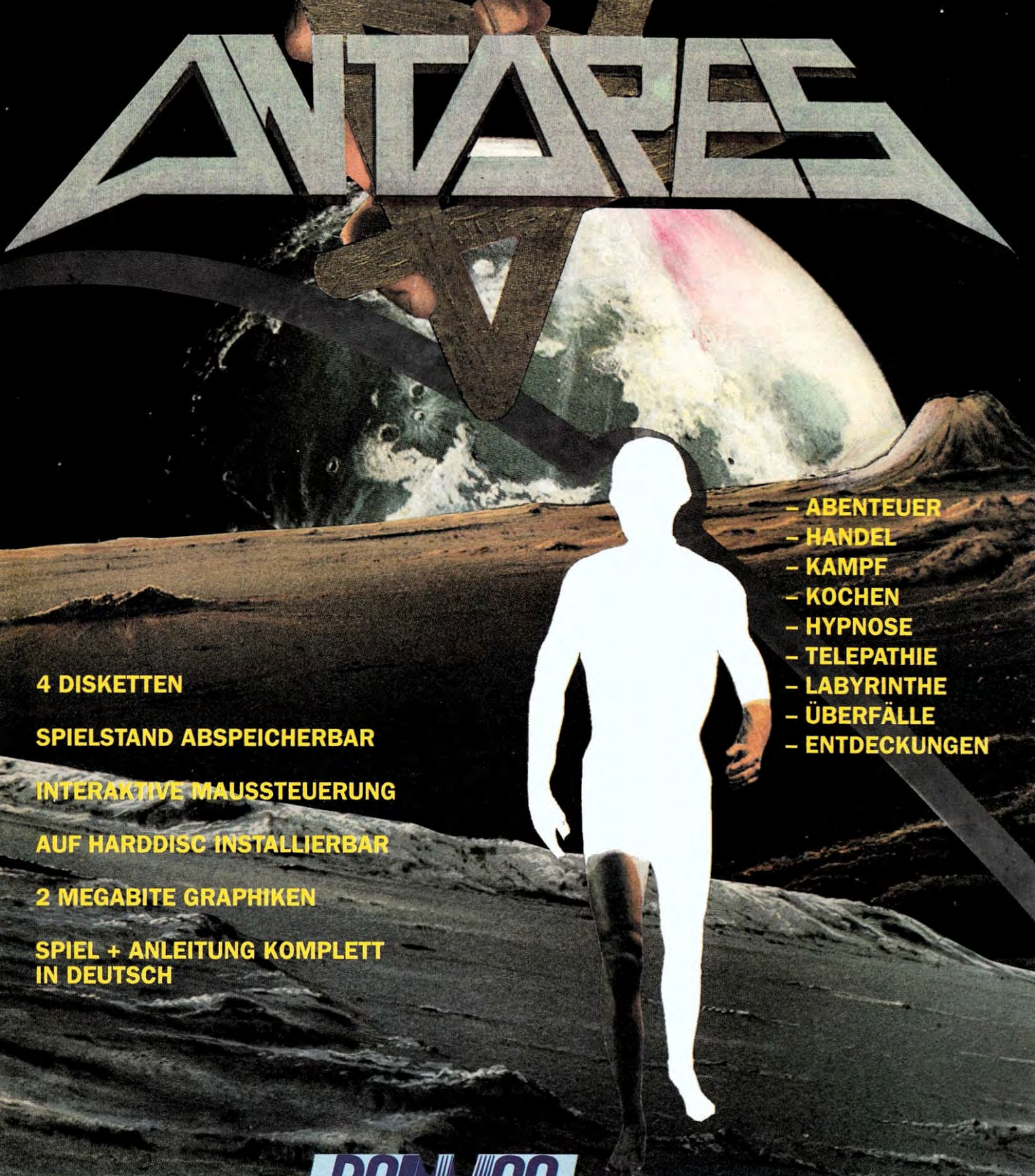
Fazit: Mit Prehistoric Tale hat Thalion ein kleines aber feines Spielchen abgeliefert, das ganz einfach Spaß macht – und zwar fast so viel, wie die Urviecher groß waren! (jn)

A Prehistoric Tale

Grafik:	58%
Sound:	68%
Handhabung:	83%
Spielidee:	77%
Dauerspaß:	78%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	77%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Thalion
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Die witzige Highscoreliste (in der z.B. Steven Spielberg auftaucht) wird gesaved. Zwei-Spieler-Option (simultan), der Packung liegt eine Demodisk von „Wings of Death" bei.

...DAS ZEITLOSE ERLEBNIS...
ANTARES
- ABENTEUER
- HANDEL
- KAMPF
- KOCHEN
- HYPNOSE
- TELEPATHIE
- LABYRINTHE
- ÜBERFÄLLE
- ENTDECKUNGEN
4 DISKETTEN
SPIELSTAND ABSPEICHERBAR
INTERAKTIVE MAUSSTEUERUNG
AUF HARDDISC INSTALLIERBAR
2 MEGABITE GRAPHIKEN
SPIEL + ANLEITUNG KOMPLETT
IN DEUTSCH
BOMICO
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067
Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach
IHR SOFTWARE PARTNER
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

Pop Up

Die Welt giert nach geglückten Mischungen aus Gehirnschmalzarbeit und qualmenden Joysticks. Also hat man sich bei Infogrames des beliebten Oldies „Bounder" erinnert und aus der Grundidee flugs ein funkelnagelneues Game gezimmert.

Stellt Euch einen Screen aus lauter Plattformen vor. Manche sind mit netten Extras bestückt, die das Leben erleichtern, andere schrumpfen bei Berührung oder lösen sich ganz auf, wieder andere stellen böse Fallen dar. Weiters stehen gelegentlich Mauern und andere Hindernisse herum, die unter bestimmten Umständen durchbrochen werden können. Zwischen all diesen Köstlichkeiten kugelt und hüpft man nun mit einem Bällchen umher, um die nützlichen Teile abzuräumen und den Level schließlich durch einen erst kurz vor Schluß auftauchenden Ausgang zu verlassen. Im Hintergrund sind etwas blaß geratene Grafiken von verschiedenen Zeitepochen zu bewundern, durch die sich unser Springer bis in die Zukunft hinein vorarbeiten muß. In den höheren Leveln sollte man erstmal das Bild in Ruhe analysieren (es gibt kein Zeitlimit), sonst ist schnell eins der drei Leben futsch.

Mit Pop Up hüpft es sich ausgesprochen unterhaltsam; daß das Game dennoch nicht auf ganzer Linie überzeugen kann, liegt an der handwerklichen Verarbeitung: Beispielsweise funktioniert der eingebaute Leveleditor nicht einwandfrei. Beispielsweise bewegt sich die eh schon kleine Kugel nicht ganz ohne Ruckeln. Beispielsweise sind die FX zwar vielfältig, aber längst nicht so hübsch wie die Titelmelodie. Beispielsweise sollte man nie versuchen, das Teil mit dem Keyboard zu steuern (mit dem Stick geht's aber ganz prima). Tja: Idee gut – Ausführung leicht verschlampt. (jn)

Pop Up

Grafik:	39%
Sound:	62%
Handhabung:	68%
Spielidee:	77%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	69%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Infogrames
Bezug: Bomico

Spezialität: Highscoreliste wird nicht gesaved, Zwei-Spieler-Option, deutsche Anleitung.

Mighty Bomb Jack

Es war einmal ein kleiner Wicht, der auf den Monitoren der Welt dazu verdonnert wurde, Bomben aufzusammeln. Dieser Tage hat sich Tecmo des ulkigen Helden erinnert und eine aufgepeppte Fassung auf Disketten gebannt.

Auch bei der dritten Auflage ist prinzipiell alles beim alten geblieben: Jack muß über Plattformen hüpfen, Bomben einsacken, ehe sie explodieren, und den Ausgang der (jetzt mehrere Screens großen) Level finden. Allerorten stehen Schatztruhen herum, die durch Draufspringen geöffnet werden. Mit etwas Glück findet man darin Kraftmünzen, Geldbeutel oder andere nützliche Gegenstände. Die sind auch dringend erforderlich, denn unsere Mischung aus Red Adair und Mickey Maus wird unablässig von Feuerkugeln, Vögeln, Totenköpfen und anderen Widersachern belästigt. Leider hat man nur drei Leben, und das ist zuwenig, denn so besonders „mighty" ist Jack nun auch wieder nicht. Ganz im Gegensatz zum Vorgänger wurde diesmal in puncto Schwierigkeitsgrad etwas zuviel des Guten getan – das Teil ist ja kaum noch spielbar!

Dabei wäre Mighty Bomb Jack technisch ganz in Ordnung: Die Hintergründe sind leidlich ansprechend, die Animationen putzig, und das Scrolling geht auch halbwegs ruckfrei vonstatten. Zwar sind die Akteure allesamt winzig ausgefallen, dafür ist die musikalische Begleitung unaufdringlich und hübsch. Jack läßt sich mit dem Joystick sicher und genau steuern, per Keyboard ist er etwas schwerfälliger unterwegs. Alles schön und gut, bloß von Bombenspaß kann halt keine Rede sein – bombig ist hier eigentlich nur der Frustfaktor! (jn)

Mighty Bomb Jack

Grafik:	57%
Sound:	69%
Handhabung:	55%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	41%
Preis/Leistung:	40%
Red. Urteil:	41%

Für Experten
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Tecmo/Elite
Bezug: Bomico

Spezialität: Zwei-Spieler-Option (hintereinander), abspeichernde Highscores und ein eingebautes System zur Beurteilung der spielerischen Leistung – allerdings ein merkwürdiges!

Hier kommt zur Abwechslung mal nicht der tausendste „R-Type“ Clone oder das soundsovielte „Xenon II“ Plagiat – hier kommt ein richtig eigenständiges Ballerspiel mit vorzüglicher Spielbarkeit!

Der Amiga Joker meint:
Battlestorm wird die Herzen der Ballerfreaks im Sturm erobern!

Eine Sache hat Titus' Action-Sturm aber doch mit jedem 08/15-Ballerspiel gemeinsam, nämlich die haarsträubende Hintergrundgeschichte: Ein Weltraum-Archäologe ist gerade von einem Ausflug zum Ende des Sonnensystems zurückgekehrt und stellt entsetzt fest, daß böse Aliens seinen Heimatplaneten restlos verwüstet haben. Wonach schreit das? Nach Rache, wonach denn sonst!

Ehe man aber in seinen turboschnellen Abfangjäger klettern und sich für diese Unverschämtheit revanchieren darf, muß erst noch der Schwierigkeitsgrad bestimmt werden: Im Practice-Modus sind die Angreifer ziemlich harmlos und der eigene Flieger unzerstörbar, dafür kommt man hier nur bis zum Ende des ersten Levels, dann geht's automatisch zurück ins Hauptmenü. Wer alle acht Level kennenlernen will, muß entweder Rock Ape-, Average- oder Master-Modus wählen, wobei letzterer selbst für den abgebrühtesten Ballerveteranen eine echte Herausforderung ist.

Im Spiel greifen als erstes flinke Alien-Formationen an; wer einen ganzen Verband wegputzt, erhält seine Belohnung in Form einer Engergiekapsel zum Aufsammeln (Energie kosten vor allem die tückischen Bodengeschütze!). Nach einer Weile erscheint dann ein Pfeil am Screen, der den Rächer der Enterbten zum gegnerischen Mutterschiff leitet, das unter Zeitdruck zerstört werden muß. Ein paar Treffer später ist auch dieses Problem erledigt, und es darf wieder gesammelt werden – diesmal gibt's Energie und Extras (zwei verschiedene Laserarten, Plasmageschoße, treffsichere Raketen und Turbo-Power). Irgendwann erscheint dann endlich eines der großen Battlestorm-Schiffe; diese Biester sind besonders zäh und geben erst klein bei, wenn sie an zwei bestimmten Punkten mehrfach getroffen wurden. Ist auch das geschafft, kommt ein vertikal scrollender Zwischenlevel, anschließend geht's im nächsten Abschnitt mit einer anderen Hintergrundgrafik weiter.

Battlestorm ist rasant, sauber programmiert und spielerisch sehr ausgefeilt. Das eigene Raumschiff läßt sich exakt steuern, man kann es drehen und in alle Richtungen damit fliegen, die Landschaft scrollt dabei immer flüssig mit – und zwar multidirektional! Es stehen sogar zwei unterschiedliche Joystickbelegungen zur Wahl, aber der automatisch eingestellte Modus reicht eigentlich völlig aus. Auch die Präsentation der Weltraum-Hatz geht in Ordnung: Sprites und Animationen sind gefällig, der Sound besteht aus den üblichen Schuß- und Explosionsgeräuschen plus unaufdringlicher Begleitmusik.

Zu bemängeln sind eigentlich bloß die teilweise etwas lieblos gestalteten Hintergrundgrafiken, besonders die Wüstenlandschaften sehen traurig aus. Ein verzeihlicher Schwachpunkt, handelt es sich doch bei Battlestorm schlicht und ergreifend um eines der besten Ballergames auf dem Markt! (C. Borgmeier)

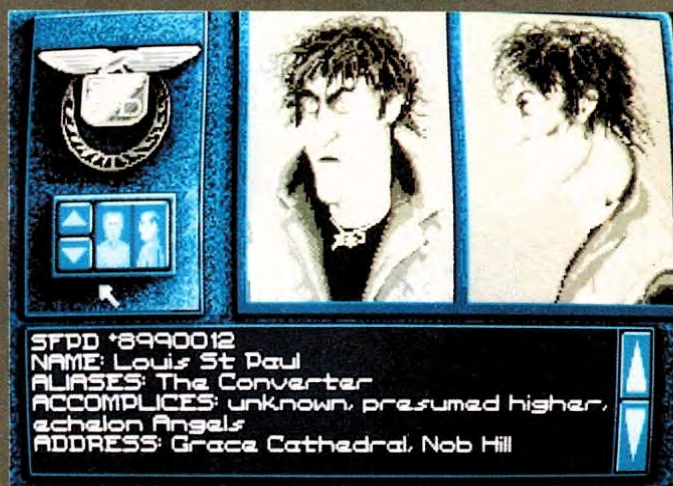
Battlestorm

Grafik:	74%
Sound:	65%
Handhabung:	76%
Spielidee:	53%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	80%

Variabel
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Titus
Bezug: Joysoft

Spezialität: Wie es sich gehört, werden auch die Highscores abgesaved!

Dieselben Leute, die den Amiga schon mit der Flugsimulation „Fighter Bomber" beglückt haben, wollen uns nun Flugerlebnisse ganz anderer Art vermitteln. Der Ort: San Francisco. Die Maschine: ein XB 500 Hoverbike.

SFPD *8990012
NAME: Louis St Paul
ALIASES: The Converter
ACCOMPLICES: unknown, presumed higher, echelon Angels
ADDRESS: Grace Cathedral, Nob Hill

Der Amiga Joker meint:
Killing Cloud ist ein tödlich gutes Game!

In den Straßen von San Francisco ist der Nebel los! Eine 100 Meter hohe Giftgasschicht bedeckt den Boden und macht jedes normale Alltagsleben unmöglich. Während sich die anständigen Bürger in die obersten Etagen der Wolkenkratzer zurückgezogen haben, treiben unten auf der Straße die berüchtigten Black Angels ihr Unwesen: Mit der Gasmaske vorm Gesicht und dem Revolver in der Hand begehen sie Lustmorde, Raubüberfälle und Drogendelikte aller Art. Naja, im Dunkeln ist halt gut Munkeln...

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines frischgebackenen Polizeirekruten, der möglichst schnell auf der Karriereleiter nach oben klettern will. Und wie könnte man seinem Chef besser imponieren, als mit einem entscheidenden Schlag gegen die Black Angels? Vielleicht findet man dabei ja sogar den Ursprung der tödlichen Wolke heraus!

Grob gesagt, handelt es sich bei Killing Cloud um einen 3D-Flugsimulator mit eingestreuten Mini-Actionszenen. Als erstes geht's zur Polizeiwache, wo man sich eine Mission aussucht und dazu gleich ein paar Informationen über die Verdächtigen erhält. Dann besorgt man sich noch einige Netze, um die Verbrecher einzufangen und „Pick Up-Pods", mit denen die Kerle anschließend ins Hauptquartier transportiert werden. Jetzt noch schnell das Hoverbike mit Sprit und Waffen (Maschinengewehr, Bordkanone) ausrüsten, dann kann man auch schon abheben. Das Starten und Landen funktioniert wie bei einem Senkrechtstarter, in der Luft benimmt sich das Hoverbike aber wie ein ganz normales Flugzeug. Es gibt hier zwar alle möglichen Features wie Außenansichten in sämtlichen Variationen (aus Verfolgerperspektive, mit Zoom, usw.) und sehr kompliziert klingende Cockpit-Instrumente (Smog-Sensor, Verbrecher-Radar, etc.), trotzdem fliegt sich das seltsame Gefährt absolut problemlos.

Um einen (wortwörtlich) ins Netz gegangenen Verbrecher zu verhaften, steigt man von seinem Hoverbike, marschiert auf ihn zu und liest ihm seine Rechte vor. Geschwindigkeit ist dabei alles, denn der Sauerstoff ist knapp, außerdem ist das Hoverbike im Stillstand wesentlich leichter zu beschädigen als sonst – und die Ganoven sind ziemlich gut ausgerüstet und gar nicht zimperlich! Wieder zurück in der Polizeiwache, verhört man den Delinquenten und versucht, möglichst viele Informationen aus ihm herauszulocken.

Besonders beeindruckend ist die Genauigkeit, mit der die Stadt dargestellt wird: Bei einem Bummel durch San Francisco kann man sich sage und schreibe 2429 verschiedene Gebäude anschauen! Zusätzliche Pluspunkte sammelt Killing Cloud durch seine detaillierte 3D-Grafik, die atmosphärische Musikbegleitung und das ausgefeilte Gameplay mit den vielen kleinen Gags. Wer auf Action und Abenteuer steht, wird an dieser Mischung aus Flugsimulation und Adventure ganz bestimmt Freude haben! (Kate Dixon)

Killing Cloud

Grafik:	84%
Sound:	81%
Handhabung:	80%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	83%
Red. Urteil:	82%

Variabel
Preis: noch offen
Hersteller: Imageworks
Bezug: noch offen

Spezialität: Die Grafik läßt sich durch Verzicht auf Detailtiefe um einiges schneller machen. Save-Option vorhanden.

02162 / 12073

02162 / 12073

Software		Amiga	PC	ST
688 Attack Submarine	Sim	59,50	72,50	-
A 10 Tank Killer	Act	89,50	89,50	
A-mos	**Anw**	**99,50**	**Stos**	**99,50**
Apprentice	Act	49,50	-	49,50
Bad Blood	Rol	a. A.	79,50	a. A.
Balance of Power 1990	Str	64,50	-	-
Battlemaster	Str	69,50	-	69,50
Blockout	**Ges**	**64,50**	**64,50**	-
B.A.T.	**Act**	**89,50**	**a. A.**	**89,50**
Botics	Act	49,50	-	49,50
Budokan	Act	59,50	64,50	-
Bundesliga Manager	Sim	49,50	59,50	49,50
Buck Rogers	Rol	69,50	69,50	-
Chase HQ 2	Act	64,50	-	a. A.
Cadaver	Adv	69,50	-	69,50
Car Vup	Act	64,50	-	64,50
Champions of Krynn	Rol	64,50	74,50	-
Chaos Strikes Back	**Rol**	**64,50**	-	**64,50**
mit dt. Anl. u. Lösungshilfe		**79,50**	-	**79,50**
Codename Iceman	Adv	89,50	69,50	-
Conflict	Str	19,50	-	19,50
Conquest of Camelot	Adv	89,50	99,50	-
Celica GT 4 Ralley	**Sim**	**54,50**	-	**54,50**
Dragon Breed	Act	64,50	-	64,50
Dragonflight	Rol	74,50	-	74,50
Dragonstrike	Sim	69,50	-	-
Dungeon Master	Rol	64,50	-	64,50
Elvira Mistress	**Adv**	**74,50**	**97,50**	-
Fatal Heritage	Adv	69,50	-	a. A.
F 16 Combat Pilot	Sim	59,50	59,50	59,50
F 16 Falcon	Sim	74,50	89,50	74,50
F 16 Falcon Mission Disk	Too	49,50	-	53,50
F 16 Falcon Mission Disk 2	Too	49,50	-	49,50
F 19 Stealth Fighter	Sim	69,50	84,50	69,50
F 29 Retaliator	Sim	64,50	-	64,50
Flight of the Intruder	Sim	-	89,50	-
Flood	Act	64,50	-	64,50
Gazza 2 Super Soccer	**Sim**	**59,50**	-	**a. A.**
Great Courts 2	**Adv**	**64,50**	**a. A.**	**a. A.**
Hardball 2	Sim	64,50	-	a. A.
Harpoon	Str	79,50	a. A.	a. A.
Heroes Quest	Adv	89,50	89,50	89,50
Imperium	**Str**	**64,50**	**74,50**	**64,50**

Software		Amiga	PC	ST
Invest	Sim	59,50	-	a. A.
Indiana Jones Adventure	Adv	64,50	69,50	64,50
Ishido	Str	64,50	69,50	-
Kaiser	Sim	99,50	-	99,50
Kick off 2	Sim	58,50	67,50	58,50
Kick Off 2 Final Whistle		**39,50**	-	-
Last Ninja 2	Act	64,50	64,50	64,50
Legend of Faerghail	Rol	64,50	69,50	69,50
Leisure Suit Larry 3	Adv	89,50	99,50	89,50
Lemmings	**Act**	**59,50**	**a. A.**	**a. A.**
mit Golden Image Maus für 2-Spieler Modus DM 119,–				
Lotus Esprit Turbo	Sim	64,50	-	64,50
Loom	Adv	69,50	69,50	69,50
Loopz	Str	59,50	-	59,50
M 1 Tank Platoon	**Sim**	**89,50**	**89,50**	**89,50**
Manchester United	Sim	58,50	58,50	58,50
Midwinter	Str	64,50	74,50	64,50
MIG 29 Fulcrum	Sim	79,50	89,50	79,50
Murder	Adv	69,50	-	a. A.
Obitus	**Adv**	**84,50**	-	**84,50**
Oil Imperium	Str	49,50	49,50	49,50
Operation Stealth	Adv	64,50	a. A.	64,50
On the Road	**Sim**	**69,50**	**79,50**	**69,50**
Pirates	Adv	64,50	64,50	64,50
Player Manager	Sim	49,50	-	49,50
Police Quest 2	Adv	-	64,50	69,50
Pool of Radiance	Rol	64,50	64,50	a. A.
Populous	Rol	64,50	64,50	64,50
Powermonger	**Sim**	**64,50**	-	**64,50**
Romance of the 3 Kingdoms	**Str**	**99,50**	-	-
Secret of the Monkey Island	**Adv**	**79,50**	**89,50**	**a. A.**
Sim City	Sim	69,50	69,50	69,50
Sim Earth	Sim	a. A.	a. A.	-
Space Quest 3	Adv	89,50	89,50	a. A.
Star Control	Act	69,50	a. A.	a. A.
Starflight	**Sim**	**59,50**	**59,50**	**59,50**
Spirit of Excalibur	**Adv**	**74,50**	-	-
Team Yankee	**Sim**	**72,50**	**82,50**	**72,50**
The Immortal	Act	64,50	-	64,50
Their Finest Hour	Sim	69,50	69,50	69,50
Trans World	Sim	69,50	79,50	69,50
Turrican	Act	49,50	-	-
Ultima 5	Rol	69,50	69,50	69,50

Software		Amiga	PC	ST
Unreal	Adv	69,50	-	-
Welltris	Str	59,50	-	-
Wings	**Sim**	**74,50**	-	-
Wild West World	**Str**	**89,50**	-	-
Wings of Fury	Act	59,50	69,50	-
Wolfpack	Sim	74,50	84,50	-
X-Copy + Hardware	Cop	58,50	-	-
X-Copy Professional	Cop	79,50	-	-
X-Out	Act	51,50	-	51,50
Z-Out	Act	57,50	-	57,50

Komplettlösungen / Sonderangebote bitte nachfragen!
Einige Programme waren bei Drucklegung dieser Anzeige noch nicht lieferbar.
Andere Neuheiten fanden hier vielleicht keinen Platz mehr.
Aktuelle Infos über unseren Telefonservice.

Hardware

0.5 MB Speichererweiterung für Amiga 500
Megabit-Technologie, alle Bauteile gesokkelt, mit Akku-Uhr, vergoldete Kontakte natürlich abschaltbar 129,-
2 MB interne Speichererweiterung für Amiga 2000 589,-
3.5 Markendrive für Amiga extern, bus, abschaltbar 189,-
5.25 ext. Markendrive für Amiga 40/80 bus, abschaltbar 249,-
3.5 Einbaulaufwerk für Amiga 2000 159,-
5.25 Einbaulaufwerk für Amiga 2000 als df1 249,-
5.25 Einbaulaufwerk für Amiga 2000 als df2 348,-
Elektr. Bootselektor, Einbau ohne Löten 59,-
Mäuse für alle Amiga/Atari/Xt/At – Reisware – 77,-
High Resolution Maus für Amiga/St incl. Mauspad 69,-
Optical Maus für Amiga/St 119,-
(für PC DM 129,–)

80 MB SCSI Festplatte für Amiga 500 1598,-
80 MB Filecard für Amiga 2000 1498,-
Festplatten, Monitore, Drucker etc. - Wir beraten Sie gerne!

Zubehör

3.5 Markendisk. DS DD 10er-Pack 14,50
3.5 NoName Disk. DS HD 10er-Pack 29,50
Gravis – der justierbare Joystick 89,50
Gravis-Mousestick ersetzt zusätzlich noch die Maus 189,-
Competition PRO STAR für alle AMIGA ST 64er 39,-
Komplettlösungen für viele Games ständig am Lager.

Konsolen

Gameboy mit Tetris und Zubehör 159,-
Sega Megadrive mit Netzteil, Altered Beast Zubehör & FTZ 479,-
Nintendo - Atari Lynx - PC Engine - Neo Geo - Super Famicon - Sega Mega - Gameboy - Game Gear - GameBoy - Module und Zubehör stets in großer Auswahl.

Versandbedingungen:
Bei Vorkasse + DM 5,00, bei Nachnahme + DM 7,00. Ausland nur Vorkasse.
EC-Scheck + DM 12,00.

Bestellungen telefonisch:
HOTLINE Mo – Fr. 9 – 11 & 14 – 19 Uhr
Tel.: 0 21 62/1 20 73 · Anrufbeantw. 24 Std.
Fax: 0 21 62/1 20 74

Bestellungen schriftlich:
HAMO K. Rösges, Rahserstr. 235,
4060 Viersen 1

Preislisten gegen DM 1,60 in Briefmarken.

ACHTUNG · ACHTUNG · ACHTUNG · ACHTUNG · ACHTUNG

SOFTWARE-CORNER

Die Sensation in Mannheim!

Wir kaufen gebrauchte Spiele und Module an.

WIR **VERLEIHEN**

SOFTWARE ab DM 5,- pro Tag

FÜR DIE SYSTEME:

- AMIGA
- ATARI ST
- IBM-KOMPATIBLE
- COMMODORE C 64
- GAME BOY
- PC-ENGINE

Öffnungszeiten: Montag - Freitag 9.30 Uhr - 13.00 Uhr, 15.00 Uhr - 22.00 Uhr
Samstag 10.30 Uhr - 22.30 Uhr

SOFTWARE-CORNER Inh. D. Neuen
Augartenstr. 6, 6800 Mannheim 1, Tel.: 0621-402387, Fax: 0621-444773

Den lieben langen Tag hocken wir vor unseren Computern, atmen stickige Luft und haben keine Ahnung, was eigentlich draußen in der Welt so vor sich geht. Ja, ja, ein Redakteur hat's schwör. Wie gut, daß es Eure informativen und liebevollen Leserbriefe gibt, die ein wenig Sonne in unser trauriges Leben bringen! Überzeugt Euch selbst...

Hände hoch...

...dies ist ein Überfax! Faxen Sie uns sofort Ihr ganzes Geld, oder wir erledigen Ihr Fax mit einem Stromstoß!
Aber Spaß beiseite: Wie ich Eurer Ausgabe 12/90 entnommen habe, befindet Ihr Euch im diplomatischen Krieg mit Tiefenbach. Bevor Ihr auf DIE Kleinkunststadt Niederbayerns, wenn nicht sogar ganz Bayerns (ca. 160 Kleinkunstveranstaltungen im Jahr bei ca. 2000 Einwohnern – na, wie sieht's da im Verhältnis mit München aus??!!?? Also nix von wegen 74 und so...) niederträchtig herabseht, zählt erstmal Eure paar Haare (bei München).
Neulich begegnete mir und meinem Freund hier ein verwirrter, verwunderter und wegen Tiefenbachs Größe verstörter Brork (er hatte sich wohl doch ein wenig zu viel vorgenommen). Nach zehn Runden „Tetris" auf meinem Gameboy kam Brork zu der Meinung: „Brork finden Tiefenbach sümpatisch. Tiefenbach haben super Spielmaschinen. Brork finden Amiga total unsümpatisch." Als ich ihn dann noch zu meinem Freund brachte, und dieser ihn zum Vergleich von „Dragon Spirit" auf der PC-Engine und dem Amiga einlud, nahm Brork das Angebot dankend an: „Patrick serr sümpatisch!" Nach abgeschlossenem Vergleich molekularisierte Brork vor Ärger den Amiga. Nur drei Disketten blieben übrig; wir benutzen sie seither als Bierdeckel. Danach zog Brork wieder ab und murmelte zum Abschied etwas, das sich irgendwie nach „unsümpatisch" und „Haar" anhörte...
so weit der (gefaxte) Erlebnisbericht von Sascha und Patrick aus dem schönen Ort Tiefenbach.

Das haben wir schon gerne: Erst unsere ganze Barschaft einsacken (war tierisch umständlich, die 2.75 DM ins Faxgerät zu fummeln...) und dann noch Brork aufhetzen! Andauernd nervt der Kerl jetzt, daß er auch gern eine Zigarettenschachtel hätte, die so hübsch piepsen kann, oder doch zumindest eine von den Zigarrenkisten, die man in den Fernseher steckt. Endlich wissen wir, daß damit wohl Eure Konsolen gemeint sind! Am besten, wir schicken Euch den Lackel zurück, Ihr dürft ihn dann behalten. Wenn er lästig wird, verschafft ihm halt einen Auftritt. Brork ist ein wirklich begnadeter Kleinkünstler und somit ganz bestimmt eine Bereicherung für das kulturelle Leben in Tiefenbach...

Jetzt wird aufgeräumt!

1. Habt Ihr noch alle Tassen im Schrank (nein, so war das nicht gemeint, hört auf nachzuzählen...)? Euer Shop ist wohl die absolute Höhe. Was hat beispielsweise ein „Fliegt in die Bäder"-Blech oder ein Mini-Billard mit 'nem Amiga zu tun, häh?? Und dann erst Eure Sticker: 50 Pfennig pro Stück. Da kauf ich mir lieber einen AJ von dem Geld.
2. Nur EINE Seite Computer-ABC?! Wollt Ihr, daß der Amiga-Nachwuchs total verblödet?
3. Warum färbt Ihr Brigittas Haare nicht einfach rot? Das würde wenigstens von ihrem „Perlweiß"-Lächeln ablenken.
4. Was habt Ihr gegen PLK-Nummern? Ihr unterdrückt damit ein wichtiges Statussymbol des Amiga-Users.
5. Trotzdem ist Eure Zeitung absolut geil. ich werde weiterhin jede Seite verschlingen und würde mich deshalb über einen Tip freuen, wie ich das ganze Papier wieder rauskriege...
schreibt uns Sarik Scheffski aus Koblenz.

1. Du hast uns ertappt: In Wahrheit ist das ganze Heft nur eine Tarnung für den Shop, auf daß wir uns unbemerkt an den Disk-Stickern bereichern können. Und so schwimmen wir halt in unseren Millionen, zumindest, wenn man mal von den zehn Minuten absieht, die wir täglich auf Tassenzählen verwenden...
2. Natürlich wollen wir das. Sonst kommt womöglich noch eines Tages jemand auf

den genialen Dreh mit dem Shop!
3. Und schon wieder ertappt: Sollen wir jetzt auf die Kohle, die uns jeden Monat von Zahnpastafirmen zugeschoben wird, auch noch verzichten?
4. Wenn Du uns ein paar Disk-Sticker abkaufst, können wir ja nochmal über Deine PLK-Nummer reden. Aber: pssst, streng vertraulich!
5. Das mit dem Papier ist einfach: Such Dir einen Test mit einer Bewertung unter 20 Prozent und dann mach's wie der Joker...

Es lebe der Shop!

Also wirklich, es ist nicht nett von Euch, die beste Amiga-Zeitschrift herauszubringen und dadurch die anderen Magazine aus dem Markt zu werfen. Im Ernst: Der Joker ist genial, perfekt, unentbehrlich und das absolute Nonplusultra für alle Amigianer. Gut, gell? Ich wollte eigentlich nur, daß Ihr wißt, daß meiner Meinung nach der Shop ruhig noch wachsen könnte. Und natürlich auch die Mailbox – dafür könnte man vielleicht die PD-Box streichen...
lobt uns Andreas Schmidt aus Recklinghausen

Besten Dank für das dicke Lob, aber schon aus obengenannten Gründen muß die PD-Box wohl bleiben. Die Idee, den Shop zu erweitern, kommt uns hingegen sehr gelegen – trotzdem lassen wir alles, wie es ist. Dann bist Du zufrieden, Sarik ist zufrieden, und wir können endlich weiterbaden!

Hallo Mr. Joker

Erstmal ein dickes Lob für Deine Superzeitschrift, sie stellt wirklich alles in den Schatten. Ich frag mich bloß, wie Du, lieber Joker, hochintelligent, gutaussehend und charmant, wie Du bist, mit solch chaotischen Mitarbeitern auskommst. Oder will hier einer behaupten, Michael wäre intelligent oder schön? Arme Brigitta, sag ich da nur. Aber Schluß jetzt mit dem Rumgehacke, hier noch einige Fragen:
1. Wie lautet Dein Vorname, Mr. Joker?
2. Ist Brork kurz vor Silvester krank geworden? Oder habt ihr den netten Kerl gefoltert?
3. Wieviel bekommt Brigitta eigentlich von Blendax als zusätzliches Monatsgehalt?
4. Wollt Ihr nicht endlich mal PD-Tools o. Ä. vorstellen?
5. Könntet Ihr mir vielleicht ein starkes Game schicken? Nein? Danke, hätt's auch nicht gebraucht, aber genommen hätt ich's trotzdem.
6. Soll ich endlich Schluß machen? Ja? OK! Und nix für ungut...
meldet sich Ulrich Scharf aus Pullenreuth zu Wort.

Es gibt sogar Leute, die Michael für ausgesprochen intelligent und gutaussehend halten: seine Mutter zum Beispiel! Was nun Deine übrigen Fragen betrifft:
1. Welcher Vorname?
2. Weder noch, er war nur auf einen Sprung in Tiefenbach.
3. Nix, weil sich Michael die ganze Kohle unter den Nagel reißt.
4. Haben wir schon gewollt, und zwar in der letzten Ausgabe.
5. Könntest Du uns vielleicht ein starkes Auto schicken? Aber nur keine Umstände, ein Porsche tut's schon!
6. Gute Idee...

Kritik en masse

So, ich bin nun seit Eurer zweiten Ausgabe Joker-Leser und muß auch mal etwas sagen. Ich lese noch zwei andere Softwarezeitschriften und finde, Ihr könntet Euch von denen noch ein Scheibchen abschneiden. Z.B. vergebt Ihr viel zu schnell einen Hit-Joker, entweder Ihr verteilt weniger, oder ihr laßt Euch so etwas Ähnliches wie einen Mega-Hit einfallen. Außerdem könntet Ihr Eure Zeitschrift

ein wenig origineller machen – die Überschriften sehen ja alle gleich aus. Und wer Dr. Freak liest, ist wohl selber schuld! Eure PD- und Anwender-Ecke ist super, die könntet Ihr ruhig noch ein paar Seiten größer machen. Die Galerie hingegen könntet Ihr ganz abschaffen, sie ist zwar nett anzugucken, aber wem hilft's, wenn er ein paar Bilder sieht?
Außerdem, finde ich, fehlt noch eine Hardware-Ecke, die z.B. über BTX-Module usw. berichtet. Über den Klassiker habe ich mich auch sehr gefreut, aber wie Ihr Arkanoid bewertet habt, ist doch wohl ein bißchen hart. Ich habe das Spiel auch, na gut, es ist vielleicht nicht so gut wie am C 64, aber Dauerspaß 22% und Spielidee 7% – so weit ich mich erinnere, war es doch das erste Breakout, das es überhaupt gab (oder das zweite), also dürftet Ihr ja wohl nicht bloß 7% für die Idee vergeben.
meint Frank Schumann aus Gevelsberg

Da uns hin und wieder vorgeworfen wird, unsere Mailbox-Antworten wären zu schnippisch, nehmen wir den Großteil Deiner Kritik unkommentiert hin und beschränken uns auf drei Punkte. Erstens: Im Joker bekommen solche Games einen Hit, deren Redaktionsurteil 85 Prozent und mehr erreicht. Genau weil wir eben keinen Ausverkauf an Hits veranstalten wollen, führen wir auch keinen Mega-Hit ein (ist Dir eigentlich noch gar nicht aufgefallen, daß die Kollegen mit dem Mega-Hit im Rücken nun „normale" Hits verteilen, wie ein Politiker Babyküsse?). Zweitens: Unsere Überschriften sehen alle gleich aus??! Entweder brauchst Du 'ne Brille, oder wir... Drittens: Uns dünkt, Du hast das Bewertungsprinzip (Gestern – Heute) der Klassiker-Seite nicht ganz gerafft. Sonst wäre Dir wohl aufgefallen, daß die Dauerspaß- und Spielidee-Noten für die Zeit, als Arkanoid noch nicht das 1847ste Breakout-Game war, bei 86 bzw. 70 Prozent lagen! Nix für ungut...

Verrückt geworden?

Ich habe mir zwar geschworen, Euch keinen Leserbrief zu schreiben, aber nach der Ausgabe 1/91 mußte ich meinen Frust loswerden.
Als Leser der ersten Stunde (krieg ich dafür was umsonst?) war ich zuerst von Euch begeistert, was sich aber mit der Zeit langsam legte, und mit AJ 1/91 begann ich an Eurem Geisteszustand zu zweifeln. Falls Ihr in der Lage seid, die Seiten 18 und 69 aufzuschlagen, seht ihr schon, was ich meine. Auf S.18 sind zwei Hits gequetscht, und auf S. 69 vegetiert ein „Zum Vergessen"-Game auf einer ganzen Seite vor sich hin. Ja, seid Ihr denn verrückt? Kommt mir jetzt nicht mit der Ausrede, daß man zu einem so simplen Spiel wie Lemmings nix schreiben kann. Mein Rezept: Fotos, Fotos, Fotos – aber nicht so stümperhafte wie auf Seite 9 (sorry, Oskar). Außerdem habt Ihr zuviel Werbung und kümmert Euch doch ein bißchen um Eure Seitennumerierung – fast die Hälfte aller Seiten ist nämlich nicht numeriert, und das macht einem armen Amiga-Zocker das Leben schon recht schwer. Man hat ja meist nur drei...
klagt Dirk Schröder aus Hamburg

Wir haben unsere Psychiater angebettelt, und verständig wie sie sind, hat man uns kurzfristig die Zwangsjacke aufgeknöpft, damit wir Dir antworten können: In welchem Umfang ein Programm besprochen wird, hängt eben nicht alleine von seiner Qualität ab. Da spielen Dinge wie die Grafik, wieviel Platz man benötigt, um das Wichtigste zu sagen, und nicht zuletzt die Erwartungshaltung der User eine Rolle. Was nützen Dir viele Bilder eines Spitzengames, wenn auf allen das glei-

che zu sehen ist (z.B. „Tetris" und Konsorten)? Und bei Teil II eines Mega-Sellers (z.B. „Beast II") möchte man doch wissen, warum er nichts taugt – falls das der Fall ist. Die Fotos zu „Midwinter II" waren übrigens Pressebilder von Rainbird, die hat nicht Oskar verbrochen! Und was die Seitennumerierung betrifft, die fällt halt manchmal zugunsten eines peppigen Layouts unter den Tisch – mögen Deine drei Leben dennoch ewig währen...

Weniger ist mehr?

Obwohl Euer Magazin echt super geworden ist, sind mir nach langem Überlegen doch noch ein paar Kleinigkeiten zur Verbesserung eingefallen:
1. Der AJ sollte weniger Seiten haben – dadurch würden mehr Ausgaben in einen Sammelordner passen.
2. Alle Seiten sollten auf schwarz/weiß gedruckt werden – damit auch die Farbenblinden nicht länger benachteiligt wären.
3. Das Know How sollte ganz wegfallen – Spiele sollten fair durchgespielt werden, ohne Tips und Tricks.
4. Kleinanzeigen sollten 20 bis 100 Mark kosten – je nach Umfang.
5. Die PD-Box sollte auf 20 Seiten erweitert werden (billige Software ist halt doch am schönsten).
6. Die monatliche Vorschau muß unbedingt auf 10 Seiten ausgedehnt werden – man will ja schließlich wissen, was einen erwartet.
7. Ihr solltet auch den Preis des AJs erhöhen, bei soviel Komfort... Ich dachte da so an DM 19,80 pro Heft (im Abo natürlich zum Vorzugspreis von DM 249,-).
8. Das Impressum muß erweitert werden (z.B. mit der Tel.Nr. von Brigitta).
Wenn Ihr meine Vorschläge in die Tat umsetzt, braucht Ihr Euch um die Zukunft des AJs nicht zu sorgen...
erklärt uns Marco Wollstädt aus Hagen

Endlich mal konstruktive Kritik! Wir machen uns sofort an die Arbeit, schick Du schonmal den Differenzbetrag los. Schließlich hast Du für die bisherigen Hefte ja viel zuwenig bezahlt (hoffentlich ist der Mann Abonnent!).

Dinosaurier

Erstmal herzlichen Glückwunsch und ein großes Lob. Ich war auch auf der Amiga 90 in Köln und konnte dort leider (wie Brigitta) nicht den Out-Run Automaten ausprobieren. Oder sollte ich die Computer-Yuppies von morgen fortjagen mit den Worten: „Laßt mal eine Frau ran?" Mit einer Freundin habe ich Euren Stand besucht und noch fehlende Hefte nachgekauft – daß ich wie ein Dinosaurier einer sterbenden Art ausgesehen habe, nehme ich Brigitta allerdings übel. Gerade mit ihr habe ich nämlich gesprochen!
Zu ihrer Ehrenrettung nehme ich an, sie dachte, ich hätte die Hefte für meinen Sohn gekauft – als schuppiger Dinosaurier Anfang 30 hätte ich mich dann aber eher an Magic Bytes gewandt. Egal, hier noch ein paar persönliche Worte an Brigitta: Es wird zwar noch etwas dauern, aber die Frauen, die heute an Computern arbeiten, werden vielleicht in einiger Zeit einsehen, daß man mit Computern auch Spaß haben kann. Deshalb halte die Girl-Seite, denn Öffentlichkeitsarbeit ist es, was fehlt. Vielleicht sollte lediglich der Name (Girl-Seite) mal geändert werden – ich glaube nicht, daß er auf Dauer haltbar ist.
schreibt die Dinosaurierin Regina Backes aus Essen

Brigitta ist zutiefst bestürzt über diese „Verwechslung". Ist ja auch wahr: Da trifft man endlich eine Leidensgenossin, und dann wird sie als Urzeitvieh beleidigt! In ihrem Gram brütet Brigitta nun schon tagelang über einer neuen Bezeichnung für die Girl-Seite. Im Moment schwankt sie gerade zwischen

„Die Seite für den Tyrannoweibus Rex" und „Frau im Monitor" – klingt auch nicht viel haltbarer...

Porto & Frauen

Es wird langsam Zeit für den ersten meiner (meist extrem langen) Leserbriefe an den AJ. Anlaß ist der Leserbrief von Andreas Pollak in AJ 1/91:
Andi, Du bist mir ein schöner Dödel! Was zum Joker hat Dich auf die Idee gebracht, dem AJ vorzurechnen, welch katastrophal hohe Portokosten bei der Beantwortung von Leserbriefen entstehen? Die hätten das doch sonst NIE gemerkt, und alles wäre in Ordnung. Jetzt besitzen die Jungs (und das Mädel) die Frechheit, glatt auch noch Rückporto zu verlangen, wo doch die Leserbriefe eine so wichtige Hilfe für eine Zeitschrift sind. Du hättest wenigstens erwähnen können, wieviel Umsatz die Mailbox und Kritiken aller Art bringen! OK, ich mein's natürlich nicht bös, aber s'is doch wahr!
So, liebe Brigitta, Du komm jetzt mal wieder auf den Perser. Es ist ja ganz nett, daß Du von der Qualifikation der Frauen im Marketing 'ne Menge hältst – ich auch. Doch für mich liegen die Gründe etwas anders: Es ist nämlich so, daß die Frau als solche das (schlechte) Programm an den MANN bringt. Stell Dir doch mal so einen User vor, wie er tagein, tagaus vor der Kiste hockt und schon seit Jahren keine hübsche und/oder charmante Frau mehr gesehen hat. Und eben dieser User macht sich auf zur Amiga 90. Siehe da: eiei, eine Frau!! Und was für eine! Leider kommt der Ärmste nicht mehr dazu, ihr von seiner Briefmarkensammlung zu erzählen, stattdessen wird sein Appetit mit Hilfe der Software, die sie ihm bereits aufflirten konnte, abgewürgt. Wie auch immer, dies ist keine Attacke gegen die holde Weiblichkeit, oder gar gegen Dich, Brigitta, mein Honigkuchen, sondern eine Darstellung, aus welchen Perspektiven man (die Softwarehäuser) die Dinge sehen kann.
Dies ist nur ein Auszug aus dem noch viel, viel längeren Brief von O(laf, skar, tto?) Lange aus Berlin

Alles wahr: Niiieee hätten wir's gemerkt, und jetzt ist es zu spät! Besonders, da keiner von uns eine ordentliche Briefmarkensammlung hat, kommt uns das Rückporto wirklich sehr gelegen. Wie sollten wir sonst all die schnuckeligen Messe-Tussis auf der Amiga 91 aufreißen, hä? Deine Behauptung, die Softwarefirmen würden weibliche Repräsentantinnen nur dazu mißbrauchen, beutegierigen Chauvis miese Software aufzuschwatzen, geht allerdings sogar Deinem „Honigkuchen" ein, zwei Schritte zu weit. Aber interessant ist die These allemal...

Erpressung!

1. Wie alt seid Ihr eigentlich alle (bitte kein Durchschnitt, ich kann kein Mathe)?
2. Wie hoch ist die Auflage der nächsten Ausgabe (bitte kein Durchschnitt, ich kann kein Mathe – ich glaube, ich wiederhole, wiederhole mich)?
3. Die Powerplay-Redaktion hat ihren Sitz auch in Haar, steckt Ihr etwa unter einer Decke?
4. Ist Michael schon lange mit Brigitta verheiratet? Habe ich noch Chancen, ich kann sonst nicht mehr leben – Hiiiilfeee!
5. Wie alt ist Euer Hund (sagt mir nicht 40, bin ja nicht blöd, Hunde werden doch nur 30)?
6. Warum setzt Ihr Euren Hund nicht in den Joker-Shop? Frauen in die Küche!!
7. Tausche gebrauchten Kaugummi gegen Brigitta. Macht Ihr mit?
8. Solltet Ihr nicht alle Fragen beantworten, sehe ich mich gezwungen, Euch wieder zu schreiben...
droht Michael Jakob aus Heusweiler

Um dem unter Punkt 8 angedrohten Unheil zu entgehen, machen wir alles, was Du willst – sogar ganz ohne Mathe!
1. Alle Mitarbeiter aufzuzählen wäre ein bißchen viel verlangt, aber die Benjamine im Team sind Uschi (20), Brigitta (22) und Max (21). Das andere Ende der Skala markieren Oskar (31), Michael (30) und „Gevatter" Joachim (33). Der Rest liegt halt irgendwo dazwischen...
2. Wir drucken zur Zeit ca. 80.000 Exemplare pro Ausgabe.
3. Wir haben unter allen Decken nachgeguckt, aber da steckt nur der Joker!
4. Die beiden sind seit zwei Jahren verehelicht. Ob Du noch eine Chance hast? Na, bei Michael jedenfalls ganz sicher nicht!
5. Der Hund heißt Daisy, ist also weiblichen Geschlechts. Hat Dir noch niemand gesagt, daß es unhöflich ist, Damen nach ihrem Alter zu fragen? Da Daisy aber erst drei Jährchen am Buckel hat, verzeiht sie Deine schlechte Kinderstube.
6. Haben wir schon versucht, aber Daisy will einfach nicht im Shop sitzen bleiben. Sie sitzt lieber in der Küche (bei den anderen Frauen...).
7. Altes Ferkel!

Fragen über Fragen

Erstmal ein hypergroßes Lob an Euch. Ich muß sagen, der Joker ist einfach super. Brork ist affig, eure Tests sind erste Sahne, und das Coin Op ist auch tierisch. Aber jetzt kommt's:
1. Schaut doch mal in AJ 2/91 auf Seite 39, dort steht bei World of Wonders „Turrican 2" – wieso habt Ihr das noch nicht getestet?
2. Könnte es passieren, daß der Amiga von seinem Thron gestürzt wird?
3. Weil ich das Diskettenwechseln langsam satt habe, welches Zweitlaufwerk könnt Ihr mir empfehlen?
4. Vor ca. einem halben Jahr habe ich Euch ein paar Cheats geschickt. Ich habe aber bis jetzt noch keine Antwort erhalten – Honorar schon gar nicht, und im Know How stand erst recht nix. Mehr muß ich wohl nicht sagen.
5. Wie wär's mit einem Konsolen-Sonderheft?
6. Wieso druckt Ihr keine Charts von Automaten?
7. Euer Mixer könnte größer sein, und ein neuer Joystick-Test könnte auch nicht schaden
meint Patrick Mumm aus Karlstein

1. Haben wir doch, und zwar in dieser Ausgabe (falls Du uns ein Magazin nennen kannst, das „Turrican 2" schon eher getestet hat, bekommst Du einen Bogen Disk-Sticker!).
2. Gute Frage, die Antwort steht im Editorial.
3. Praktisch jedes, solange es nur abschaltbar ist.
4. Tja, da die Cheats nicht abgedruckt wurden, gibt's da wohl auch nicht mehr viel zu sagen.
5. Kommt Zeit, kommt Sonderheft...
6. Sollen wir? Was meinen die anderen Leser zu Arcade-Charts?
7. Keine schlechte Idee, wir werden mal wieder einen Joystick-Test ins Auge fassen.

Abschiedsgrüße

In Eurer Ausgabe 1/91 habe ich meinen Brief an Euch zusammen mit Eurer – ich nenne es mal vorsichtig „Antwort" wiedergefunden. Seht Ihr: Das genau ist es, was ich damals zum Ausdruck bringen wollte, als ich meinte, daß ein etwas sorgfältigeres Gegenlesen zugunsten hämischen Äußerungen angebracht wäre. Zunächst erscheint mein Name falsch abgedruckt – abschreiben muß schon wahnsinnig kompliziert sein – und dann:
1. Ich habe nicht „gemeckert", sondern höflich von Fragen und Anregungen gesprochen.
2. Ich wollte lediglich wis-

sen, was mit diversen Abkürzungen oder Fachausdrücken, die in den Tests und Berichten immer wieder auftauchen, letztlich gemeint ist.
Als Antwort werde ich in Eurer Leserbrief-Veröffentlichung, um die ich nicht einmal gebeten habe, gelinde gesagt durch den Kakao gezogen (um es einmal mit Euren Worten auszudrücken: verarscht). Vielen Dank dafür! Gottlob habe ich den Abdruck beim Durchblättern gemerkt, ehe ich das Heft gekauft hatte. Tschüß, AJ-Team, der Wechsel zu einer anderen Zeitschrift fällt mir sehr leicht
verabschiedet sich Wolfgang Elwing aus Steinheim

Daß wir Deinen Namen falsch abgedruckt haben, tut uns leid – sowas kann aber doch mal vorkommen, wir sind ja auch nur Menschen (ja, ehrlich!). Alle anderen Vorwürfe müssen wir wirklich zurückweisen, denn erstens war in Deinem Originalbrief genau von „Meckern" die Rede – das stammt also nicht von uns. Zweitens: Sollen wir Fragen wie „Ist ein AD & D-Game ein Spiel für Anfänger, Deppen oder Doofe" nun wirklich bierernst nehmen?!
Abgedruckt haben wir Deinen Brief aus dem gleichen Grund, aus dem wir alle anderen abdrucken: weil wir der Ansicht waren, daß er auch die anderen Leser interessieren könnte. Bleibt das Thema „Verarschung". Bist Du wirklich so dünnhäutig, oder fehlt Dir einfach nur der Humor? Schließlich nehmen wir uns selbst genauso gerne auf die Schippe – oder meinst Du tatsächlich, Brigitta läuft mit einer Peitsche durch die Gegend, und Michael zählt den lieben langen Tag Geld?
Alles in allem betrübt uns Dein Wechsel zu einer anderen Zeitschrift zwar sehr, aber jeder, wie er meint – vielleicht blätterst Du diese Ausgabe ja auch zufällig durch, dann erfährst Du wenigstens noch unsere Sicht der Dinge.

Schocktherapie erwünscht!

Als ich den Januar-Joker in den Händen hielt und auf die Seite 21 schlug, traf mich fast der Schlag. Ich glaube, unser Felix aus Gießen hat irgendwas falsch verstanden. Was heißt hier aggressiv?? Ich finde Euch durchaus nicht aggressiv, im Gegenteil, schreibt nur weiter so locker (Messe in Tiefenbach, haha!) und bleibt immer hübsch „aggressiv"!
wünscht sich Oliver Erlbeck aus Ebelsbach

Puh, uns fällt ein Stein vom Herzen! Aber erzähl das doch bitte auch mal dem Wolfgang, ein paar Zeilen weiter oben...

Foto-Fan

Für mich seid Ihr einfach die beste Computer-Zeitung für den Amiga, die es gibt. Eure Gestaltung ist einfach super, und auch die Previews sind einsame Spitze. Nun aber noch zwei kurze Fragen:
1. Wo bleibt das lang angekündigte Spiel „TOKI"? Bei einigen Fachhändlern wird es ja schon angeboten.
2. Mich würde mal interessieren, ob man die Fotos, die Ihr von den Spielen macht, irgendwie käuflich erwerben kann.
will Benjamin Oppl aus St. Augustin wissen

Heißen Dank für Dein Lob, es hat nur einen Fehler – es ist viel zu kurz. Na gut, lesen wir's halt mehrmals. Les, les, les, les... ah, das tat gut! Nun zu Deinen Fragen: Oceans Arcadeumsetzung „Toki" ist (zumindest in diesem Moment) noch nicht ganz fertig; wenn's soweit ist, gibt es sofort einen Test – Ehrensache! Tut uns übrigens furchtbar leid, einen Meister-Lober wie Dich enttäuschen zu müssen, aber die Fotos sind unverkäuflich. Die Bilder landen im Archiv, man weiß ja nie, wozu man sie nochmal brauchen könnte.

Hallo Jokie!

Trotz der Gefahr, eine Antwort zu erhalten, werde ich Dir nun mit meiner Kritik die Zeit rauben: Das letzte Cover (2/91) war zwar schön bunt und so, wenn Du Dir jedoch mal die politische Lage anschaust, wirst Du vielleicht auch meiner Meinung sein, daß Euer Titelbild ziemlich daneben war!
Falls dieser Brief abgedruckt wird, schöne Grüße an Tante Olga, Onkel Hubertus, Cousine Amalia, den Dackel von unserem Nachbarn und den komischen Onkel, der mir auf dem Weg zum Kindergarten immer seinen Mantel aufmacht.
bestellt Frank Böle aus Haselünne

Tatsächlich sind uns ganz ähnliche Gedanken durch den Kopf gegangen wie Dir. Lies doch mal die aktuelle Girl-Seite, da hat Brigitta unseren Standpunkt zu just diesem Thema auf Papier gebannt. Übrigens: Der Kerl mit dem Mantel ist wahrscheinlich Dr. Freak. Sollte es sich bei Deinem Kindergarten womöglich um einen konspirativen Cracker-Treffpunkt handeln?

Rat & Tat

1. Es muß noch einmal deutlich gesagt werden, daß die Girl-Seite und das Coin Op verschwinden müssen. Was haben eigentlich Girls in dieser Zeitschrift zu suchen?
2. Fast die Hälfte der Zeitschrift besteht aus Werbung! Stattdessen könnte man ca. 20 neue Games testen.
3. Bei der Vorschau könnte man schon das Titelbild des neuen Heftes abdrucken.
4. Warum stehen unter den Game-Bildern nicht immer kurze Texte?
5. Man könnte die Auswertung übersichtlicher machen: z.B. die Spezialität in Vor- und Nachteile unterteilen.
6. Ihr solltet öfter Spielesammlungen präsentieren.
rät uns Reinhard Kröger aus Dinklage

1. Keine Ahnung, was die Mädels hier suchen, aber finden werden sie dasselbe wie Du. Und was das Coin Op betrifft: Interessiert es Dich gar nicht, die Originalvorlagen vieler Amiga-Games kennenzulernen?
2. Kleiner Irrtum Deinerseits: Ohne Werbung kann eine Zeitschrift wegen der immens hohen Herstellungskosten überhaupt nicht finanziert werden. Keine Werbung würde also nicht 20 Tests mehr bedeuten, sondern sehr viele weniger – nämlich gar keine mehr...
3. Wir stehen nunmal auf Überraschungen.
4. Wenn ein Foto selbsterklärend ist, kann man ja auf Bildunterschriften verzichten, oder?
5. Naja, im Grunde würde das nur mehr Platz wegnehmen, und letztlich stünde in der Spezialität dann doch dasselbe wie jetzt auch.
6. Hat sich nach den großen Compilation-Specials in Heft 12/90 und 2/91 wohl erübrigt – wenigstens vorläufig.

Rätsel mal 3

Nur ganz kurz ein paar Sachen:
1. Wenn Ihr bei einem Test das Redaktions-Urteil errechnet, spielt da der Dauerspaß eine größere Rolle als z.B. die Grafik?
2. Da mein Vater auch mit PC zu tun hat, schaue ich manchmal in den Spieleteil von Chip. Dort ist z.B. „Dyter 07" von Carsten Borgmeier getestet worden – könnt Ihr das mal einem treuen Leser erklären?
3. Warum beschränken sich die Redaktionscharts immer nur auf eine Ausgabe, sodaß im nächsten Heft dann gar kein Spiel mehr vom Vormonat vertreten ist
rätselt Daniel Oyen aus Sonsbeck

Das Redaktionsurteil wird in einer Diskussion unter allen Redakteuren ermittelt, wobei erstens das Urteil des jeweiligen Testers und zweitens der Dauerspaß besonderes Gewicht haben. Aber hier wie überall bestätigen Ausnahmen die Regel.
Carsten gehört nicht zum festen Redaktionsteam, er ist ein freier Journalist (wenn auch ein besonders fleißiger!). Als solcher arbeitet er gelegentlich auch für andere Zeitschriften und das Fernsehen.
Die Redaktionscharts spiegeln sozusagen unsere Privatmeinung zu den Veröffentlichungen eines Monats wieder. Sinn der Übung ist es, Euch immer wieder eine aktuelle Auswahl zu präsentieren – daß wir uns trotzdem mit dem einen oder anderen Spiel länger beschäftigen, ist ja wohl logo. Oder???

Stirbt der Amiga?

Ich fürchte, ich muß Euch etwas Trauriges mitteilen: Erinnert Ihr Euch noch an die Erstausgabe? Amiga vs. Konsolen? Damals gewann der Amiga ganz knapp, doch heute sieht's schlecht aus für ihn. Zwei Jahre war ich totaler Amiga-Fan, doch heuer brachte mir der Weihnachtsmann ein Mega Drive. Was ich da sah, hat mich umgehauen! „X-Out", „Saint Dragon" – pah, da sag ich nur „Thunder Force III". „Turrican" und „Unreal" erreichen nicht die Klasse von „Super Shinobi". Selbst „Ultima V" hinkt „Phantasy Star II" hinterher. Tja, sieht schlecht aus, die Amiga-Tage sind anscheinend gezählt. Was meint Ihr?
fragt uns Philipp Wirth

Wir stehen geschlossen hinter der Meinung, die „Big Boß Mike" im Editorial vertritt: Für reine Action-Fans mögen die Konsolen ja erste Wahl sein, aber hast Du schon eine ausgefeilte Flugsimulation für Dein Mega Drive entdeckt? Ein spannendes Adventure? Ein Grafikprogramm, ein Sound-Tool oder eine Textverarbeitung? Na, eben!

Schreibfaul?

Dann darfst Du jetzt ruhig weiterblättern. Wer aber gerne seine Meinung loswerden möchte oder gar Probleme hat, der möge sich vertrauensvoll an uns wenden. Sofern wir den Absender entziffern können und dem Brief RÜCKPORTO beiliegt (Ausländer verwenden dazu am besten Internationale Antwortscheine – gibt's auf jedem Postamt!) erhält er dann von uns Antwort auf seine brennenden Fragen. Mit ein bißchen Glück – oder Pech, ganz wie man's sieht – findet Ihr Euer Schreiben sogar hier in der Mailbox wieder. Sei's, wie's sei, unsere Anschrift ist und bleibt:

Joker Verlag
Mailbox
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Es ist unübersehbar – bei Gremlin sind die Motorsport-Enthusiasten an der Macht! Nachdem sie gerade erst drei Autorennspiele hintereinander abgeliefert haben, zeigen sie jetzt auch mal ein Herz für die Zweirad-Fans unter uns.

Der Amiga Joker meint: Team Suzuki braucht auf dem Amiga keine Konkurrenz zu fürchten!

Team Suzuki

Als solcher hat man die Wahl zwischen drei flotten Suzis, einer 500er, einer 250er und einer 125er. Die kleinste fährt sich am einfachsten, weil bei ihr der Amiga das Schalten übernimmt, bei den beiden anderen muß man selbst Hand anlegen – und das ist leider eine ziemlich schwierige Angelegenheit! Grundsätzlich gibt es zwei verschiedene Steuerungsmodi: Bei Möglichkeit A) beschleunigt man mit der rechten Maustaste und bremst mit der linken, raufgeschaltet wird mit der Control-Taste, runter mit Shift. Bei Möglichkeit B) muß zum Beschleunigen die rechte Maustaste gedrückt und die Maus dabei nach vorne gerollt werden; zum Raufschalten drückt man die linke Maustaste und rollt das kleine Nagetier ebenfalls nach vorne. Bremsen und Runterschalten funktioniert genauso, bloß in entgegengesetzter Richtung. Dasselbe Spielchen kann man jetzt auch noch mit der Kombination Joystick/Tastatur durchexerzieren, aber das erspare ich Euch lieber. Das Problem ist nämlich immer das gleiche: Während des Rennens hat man eh' schon alle Hände voll zu tun, um die Maschine überhaupt auf der Straße zu halten – wenn man dann auch noch die richtigen Tasten auf dem Keyboard suchen muß, sind Unfälle oft unvermeidlich! Prinzipiell kann man einen Probelauf machen, an einem einzelnen Rennen teilnehmen oder sich gleich in eine komplette Rennsaison stürzen. Vor jedem Rennen (zwischen 5 und 50 Runden) müssen mehrere Qualifikationsrunden absolviert werden. Nur wer hier eine ordentliche Zeit herausfährt, findet sich später auf einer aussichtsreichen Startposition wieder. Im Rennen selbst staunt man dann über die schnelle „Polygon"-3D-Grafik, die Maschine fliegt förmlich an den Zuschauertribünen vorbei. Und das nahezu ruckelfrei! Wer es noch schneller haben will, kann auf die Darstellung des Cockpits verzichten; wem auch das noch nicht genügt – die Fahrer der gegnerischen Maschinen lassen sich ebenfalls einsparen. Bei einem Crash bringt der Amiga eine Zeitlupenwiederholung in 3D-Darstellung, was wahrlich beeindruckend aussieht! Grafisch ist Team Suzuki also ausgezeichnet gelungen, soundmäßig gibt's allerdings nur Durchschnitt. Was das Gameplay betrifft, stehen die Weichen voll auf Realismus: Ohne ein sensibles Händchen für die Bremse geht hier gar nix, denn die Mehrzahl der insgesamt 16 Kurse ist ausgesprochen schwer zu meistern – eine Kurve jagt die andere, gerade Streckenabschnitte tauchen nur vereinzelt auf.

Fazit: Team Suzuki ist eine ebenso schöne wie anspruchsvolle Rennsimulation mit gewöhnungsbedürftiger Steuerung und einem gepfefferten Schwierigkeitsgrad. Motorrad-Freaks dürfen hier also frohen Herzens zuschlagen – sofern sie bereit sind, außer Geld auch noch ein bißchen Zeit und Muße zu investieren!
(C. Borgmeier)

Die chice „Polygon"-Grafik

Schon wieder gecrasht …

Team Suzuki

Grafik:	83%
Sound:	52%
Handhabung:	59%
Spielidee:	58%
Dauerspaß:	76%
Preis/Leistung:	68%
Red. Urteil:	74%

Für Experten
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Gremlin
Bezug: Korona Soft

Spezialität: Lästige Handbuchabfrage, während einer Rennsaison können Spielstände abgespeichert werden. Eine Zusatzdisk mit weiteren Kursen ist bereits in Arbeit.

GEM'X

Der Amiga Joker meint:
GEM'X – selten hat Gehirnakrobatik soviel Spaß gemacht!

Mit diesem Tüftelspiel gibt die brandneue Programmierer-Truppe „Kaiko" ihren Einstand. Eine Premiere mit internationalem Flair: Der Name ist japanisch, die Burschen sind deutsch, und ihr Erstlingswerk ist spitze!

Auf den ersten Blick könnte man meinen, den Sega-Automaten „Columns" vor sich zu haben, das Spielprinzip ist aber eher mit „Logo" verwandt: Auf einem gesplitteten Screen findet man rechts eine Anordnung von bunten Steinchen, links auch. Der linke Haufen soll nun unter Zeitdruck dergestalt abgeändert werden, daß er genauso aussieht wie der rechte. Dies läßt sich durch Anklicken erreichen, wodurch der betreffende Stein in einer bestimmten Reihenfolge die Farbe wechselt – leider aber auch seine Nachbarn, was bedacht sein will! Das Game fängt einfach an, und das Prinzip ist im Nu begriffen. Aber keine Sorge, hakelig wird's früh genug...

Selten wurde eine Knobelei so liebevoll präsentiert: Ein hübsches Intro, astreine Grafik mit neckischen Gags, prima Hülsbeck-Sound und ein bißchen Sprachausgabe – das reicht ja fast für zwei Denkspiele! Zu bemängeln wäre höchstens die ungenaue Joystick-Steuerung. Aber die Juwelen lassen sich ja auch mit der Maus bearbeiten, und das völlig problemlos.

Somit ist GEM'X ein feines Spielchen für die Feierabend-Flucherei, das dank seiner stolzen 416 Level auch nicht so schnell an Reiz verliert. Wenn der nächste Kaiko-Release (fernöstliche Action mit dem „Ninja in Space") diesen Qualitätsstandard halten kann, wird man sich bald um die Jungs prügeln! (jn)

Rotes Steinchen mein, willst du nicht ein grünes sein?

GEM'X

Grafik:	81%
Sound:	82%
Handhabung:	84%
Spielidee:	71%
Dauerspaß:	87%
Preis/Leistung:	83%
Red. Urteil:	86%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Kaiko
Bezug: Demonware Softwarehouse

HIT

Spezialität: Sehr schön: Volle PAL-Auflösung, Pause-Funktion, und die Highscores werden auch gesaved!

ZARATHRUSTA

Es war einmal ein Game namens „Thrust" – von diesem Oldtimer ließ sich Hewson inspirieren und schenkte der Welt eine modernisierte Variante des klassischen Schwerkraft-Dramas.

Wiedermal hat ein böses Empire die halbe Galaxis unterjocht. Aber brave Rebellen sind nicht weit – der Sprit für ihre Schiffe leider schon. Unsere Aufgabe als tapferer Kreuzerkommandant besteht also darin, auf verschiedenen Planeten die energiehaltigen „Klystron Pods" zu stehlen.

Das Problem bei der Sache: Das Kaperschiff (sieht aus wie eine zu groß geratene Stubenfliege) muß ständig gegen die Schwerkraft ankämpfen, die noch dazu je nach Level unterschiedlich stark ist; in manchen Spielabschnitten wirkt die Gravitation sogar umgekehrt. Es gilt, sämtliche 50 Welten und ihre Höhlensysteme zu erforschen, ehe der Tank leer ist. Vergißt man dabei aber das Gasgeben zu lange, ist eins der anfänglich 6 Leben futsch! Sobald das Pod gefunden ist, hängt man es an das Heck des Schiffs und verschwindet, was wegen der lästigen Pendelbewegungen des Teils nicht eben leicht ist. In höheren Leveln machen dem Rebellenretter diverse Gegner das Leben schwer, denen mit der Bordkanone zu Leibe gerückt werden kann – wenn man das Zielen erstmal raus hat...

Gesteuert wird mit Stick oder Tastatur; die Grafik ist ganz nett, wirkt aber schnell einschläfernd, da sich drei (relativ ähnliche) Geländetypen ständig wiederholen. In puncto Sound ist eine ordentliche Titelmelodie zu verzeichnen, während des Spiels gibt's etwas biedere FX. Zarathrusta kann also durchaus Spaß machen, für einen echten Knaller ist aber allein schon die Idee zu abgegriffen. (jn)

Zarathrusta

Grafik:	61%
Sound:	59%
Handhabung:	73%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	69%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	66%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 74,– DM
Hersteller: Hewson
Bezug: Korona Soft

Spezialität: Paßwortsystem für die höheren Level, Tastaturbelegung kann geändert werden, Pause-Funktion.

Advanced Destroyer Simulator

Wer eine Zerstörersimulation neueren Datums sucht, mußte bisher notgedrungen auf der „USS John Young" anheuern, andere Möglichkeiten gab es auf dem Amiga kaum. Weil das die Programmierer des Panzerspielchens „Sherman M4" auch wissen, haben sie jetzt Abhilfe geschaffen.

Und zwar in Form der H.M.S. Onslaught, einem Zerstörer der Royal Navy. Das stolze Schlachtschiff muß sich in insgesamt 18 Missionen bewähren, die alle während des Zweiten Weltkriegs spielen. Davon haben 15 Missionen eine genau festgelegte Aufgabenstellung, bei den drei übrigen kann sich der Spieler die Ziele selbst aussuchen. Man darf feindliche Konvoys attackieren, alliierte Schiffe gegen Luftangriffe schützen, Tanker in Brand stecken, U-Boote torpedieren oder einfach nur gegnerische Schiffe identifizieren. Als Operationsgebiete stehen die Nordsee, der Mittelmeerraum und der Ärmelkanal zur Verfügung. Damit man nicht zuviel Zeit mit reinem Herumfahren vertrödelt, gibt es einen „Time Advance Modus", der das Vorwärtskommen beträchtlich beschleunigt – wegen der Gefahr auf Grund zu laufen, funktioniert die Sache in Küstennähe allerdings nicht. Außerdem läßt sich der Schwierigkeitsgrad durch die Änderung einzelner Spielparameter absenken, so kann man z.B. unbegrenzte Munitions- und Spritvorräte mitnehmen oder die Nachladezeiten der Bordkanone verkürzen.

Während einer Schlacht gibt es dann jede Menge zu tun, da man hier gleichzeitig als Kapitän, Navigator und Kanonier fungiert. Es ist aber nicht gar so wild, wie es sich anhört, zumal alle Instrumente (Steuerrad, Radar, Sonar, Tiefenmesser, etc.) sehr pflegeleicht im Umgang sind. An Waffen findet man drei Kanonen und dazu vier Torpedorohre auf jeder Schiffsseite; mit einem Fernglas lassen sich herandampfende Feinde in Augenschein nehmen, und eine jederzeit aufrufbare Karte dient als Orientierungshilfe.

Bei einem feindlichen Angriff wird das Spiel recht dramatisch – Fenster zerbersten, Instrumente fallen aus, der Rumpf erzittert unter dem Torpedobeschuß, und Schadensmeldungen laufen auf der Brücke ein (größere Defekte können übrigens nur im Hafen behoben werden). In solchen Streßsituationen macht die Angelegenheit aber auch richtig Spaß, während in der restlichen Zeit überwiegend gepflegte Langeweile herrscht: Die Missionen entwickeln sich nur langsam und erfordern eher langfristige Strategien als schnelle Reaktionen. Weitere Schwächen sind das Fehlen von Außenansichten und die etwas begrenzte Auswahl an Waffen und Instrumenten, zudem gibt es weder Medaillen noch irgendeine Form von Manöverkritik. Sehr irritierend ist auch, daß die sorgfältig ausgerichteten Kanonen, Ferngläser usw. immer wieder zu ihrer Ausgangsstellung zurückkehren, sobald man die jeweilige Station verläßt.

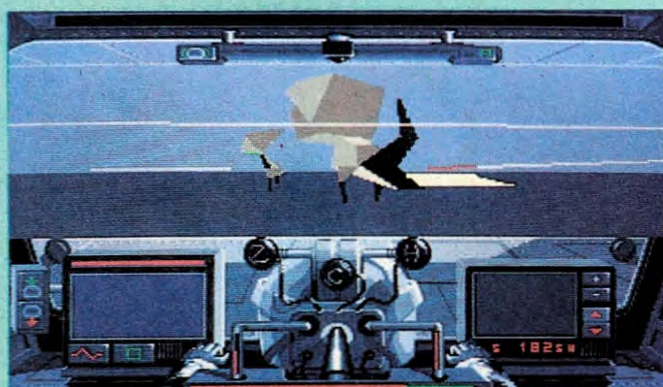
Die Grafik ist recht hübsch und ruckelfrei, dafür aber etwas langsam; in Sachen Sound gibt's außer dem lästigen Motorengeräusch nur ein bißchen Sirenengeheul und Kanonendonner zu hören. Die Steuerung per Joystick und Tastatur beherrscht man innerhalb kürzester Zeit. Also keine Spitzensimulation, aber genau das Richtige für Anfänger, die einen problemlosen Einstieg ins Genre suchen. (Kate Dixon)

Advanced Destroyer Simulator

Grafik: 71%
Sound: 41%
Handhabung: 70%
Spielidee: 74%
Dauerspaß: 68%
Preis/Leistung: 61%
Red. Urteil: 67%
Variabel
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Futura
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Keine Save-Option, kurze Ladezeiten, Demo-Modus.

Galactic Empire

Beim französischen Label Tomahawk hat man ja bereits Adventure-Erfahrung – allerdings nicht die beste. Die pseudoerotischen Abenteuer mit „Emanuelle“ und „Geisha“ waren aber nicht das Ende der Fahnenstange, jetzt geht's zurück in die Zukunft...

Ether ist erstens ein Planet mit extremen Umweltbedingungen; nur in fahrbaren „Physcrafts“ können Menschen überleben. Ether hat zweitens einen Chef, der sich vom Imperium lossagen will, aber nicht jeder unterstützt ihn. Deshalb tobt auf Ether drittens ein Bürgerkrieg, also ist viertens mal wieder der Einsatz eines hauptberuflichen Weltenretters angesagt!
Als solcher steuert man (gut getarnt als Journalist) seinen Schutzpanzer durch eine rätselhafte und gefährliche 3D-Welt, stets redlich bemüht, die planetarische Krise zu beenden. Die vielfältigen Handlungsmöglichkeiten sind auf der Höhe der Zeit: Gebäude können betreten und verlassen werden, Gespräche mit Etherianern sind möglich, und der Physcraft läßt sich mit allerlei herumliegendem oder verstecktem Gerät ausrüsten (Sauerstoff nicht vergessen!). Und wenn sonst nichts mehr hilft, darf selbstverständlich auch gekämpft werden.
Eine labyrinthische Stadt am Raumhafen bildet erst den Anfang, wer das Rätsel lösen will, muß schon die ganze Welt erforschen – für Beschäftigung ist also gesorgt. Jeder Etherianer hat eine eigene, quasi-intelligente Persönlichkeit: Verhält man sich ihm gegenüber unwirsch, wird er anders reagieren als bei freundlicher Behandlung. Trifft man ihn später noch einmal, erinnert er sich an die frühere Begegnung und ihren Verlauf – überlegt Euch also genau, was Ihr den Leuten antut! Auch Tiere spielen ihre eigene Rolle, manche sind friedlich, andere gefährlich, wieder andere können gezähmt und benutzt werden.
Soweit, so gut. Leider kann die technische Umsetzung nicht ganz mit der komplexen Spielidee mithalten. Die ausgefüllte Vektorgrafik ruckelt nicht nur zum Steinerweichen, sie ist manchmal auch arg abstrakt (das wurde in „Castle Master“ oder „The Colony“ wesentlich besser gelöst). Wohl dem, der ein Radargerät gefunden hat und sich nach ihm richten kann! Leider ist auch die Steuerung nicht gerade vorbildlich ausgefallen: Sehr gewöhnungsbedürftig und unpräzise torkelt der Spieler mit Hilfe der Maus durch die Gegend. Die Tastatur funktioniert zwar etwas besser, ist jedoch unhandlich belegt. Und auch die icongesteuerte Kommunikation mit den Einheimischen läuft nur über eine bescheidene Auswahl von Sätzchen, das aber wenigstens in deutsch. Die Ohren kommen da schon besser weg, ein hübscher Titelsound mit Ohrwurmcharakter sowie jede Menge (wenn auch nicht allzu spektakuläre) Special Effects erwarten den Zuhörer.
Um es auf den Punkt zu bringen: Wer bereit ist, die angesprochenen Schwächen in Kauf zu nehmen, darf sich auf eine spannende und verzwickte Rätselei freuen – wem hingegen mehr um saubere Grafik und exakte Steuerung zu tun ist, der läßt lieber die Finger vom Galactic Empire! (jn)

Galactic Empire

Grafik:	59%
Sound:	71%
Handhabung:	43%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	64%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	59%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Tomahawk
Bezug: Bomico

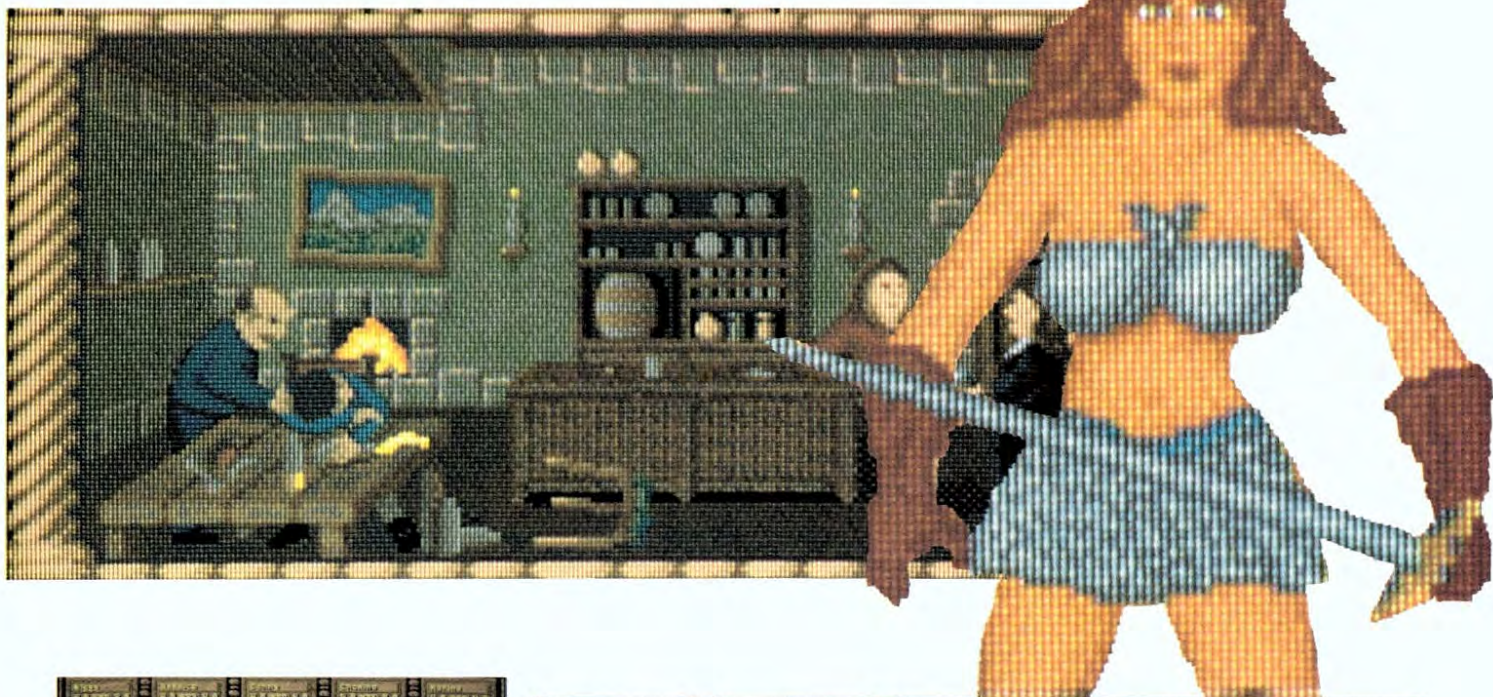
Spezialität: Farbcode-Abfrage, deutsche Anleitung, formatierte Extradisk zum (langatmigen) Speichern von Spielständen erforderlich. Hübsches Intro!

X-POWER
PROFESSIONAL
DAS UNMÖGLICHE IST JETZT PERFEKT
AMIGA SUPER CARTRIDGE
AMIGA 500 UND 2000
NORDIC II
• Programm-Freeze • Monitor – Assembler
• Top Grafik-Editor • Dia-Show-Generator
• Sprite Editor • Sound Scan & Replay
• Packer • Virus-Checker • Came-Cheat
mit Original X-COPY professional
• 2-Drive Disk Utility • 4-Kanal Stereo Sound
• Customchip Backup Ram • Spiegeladressen
• Trainer Mode • Help Screens • Infoscreen
• schnelle Amiga-Dos-kompatible Diskroutinen
– Betriebszustandsanzeige durch LED
– Durchgeschliffener Expansions-BUS
– Automatische Konfigurationserkennung
– Sämtliche Funktionen sind Kopierschutz-unabhängig
– Anhalten des laufenden Programmes an beliebiger Stelle
– Saven des Speicherinhalts und wichtiger Registerdaten auf Disk
– Einladen und Fortsetzen des Programmes zu einem späteren Zeitpunkt
– GRAFIK-TOOLS: Manipulation der Grafikdaten und Sprites. Anzeigen, IFF-Save und Hardcopy
– MONITOR-ASSEMBLER: Copper-Assembler/Disassembler, Load/Save, Memorydump und vieles mehr
– SOUND-TOOLS: Speicherscan nach Soundmodulen und -Samples, IFF-Save, Klangkurvendarstellung
– DISK-TOOLS: X-COPY im Rom, Format, Backup, Delete, Rename, Path, Makedir, Amiga-Dos kompatibel
– Help Screen für jede Menüseite; Maus- und Tastatur-gesteuerte Oberfläche; variable Bremse, Spiele Trainer
Ab Mitte November in ausgewählten Fachgeschäften und Warenhäusern
Distributoren: Rushware, Leisure-Soft, Data & Electronics, Alcontini, Karasoft, Watzdorf, Intercomp, Chara Data, Cat & Korsch, Bus Plus, Pulsar US
INFO-HOTLINE: 0 22 73 / 27 20

FATE
Gates of Dawn

Nein, dies ist nicht der offizielle Nachfolger zu „Legend of Faerghail". Trotzdem ist reLINEs neues Fantasy-Adventure eines der interessantesten Rollenspiele seit langem – ein Game, das die ehrwürdige Konkurrenz noch das Fürchten lehren wird!

Veröffentlicht wird das Spiel wohl erst Anfang Mai, solange müßt Ihr Euch leider noch gedulden. Für diesen Exklusiv-Test stand uns eine Vorabversion zur Verfügung, bei der noch das Intro und die Routinen für die Harddisk-Installation fehlten. Darüber können wir Euch also nichts erzählen, zum „Rest" dafür umso mehr!
Winwood, der Held des Abenteuers, wird vom fiesen Magier Tardan in eine Parallelwelt entführt. Hier zittert jedermann vor dem alten Finsterling, denn der schikaniert Land und Leute mit seinen Zauberkräften. Daß Winwood ganz gerne wieder Richtung Heimat verduften würde, ist klar – daß der Spieler ihm dabei helfen soll, wohl auch. Nun ist dies zwar die wichtigste, aber beileibe nicht die einzige Aufgabe, die es zu lösen gilt. Auf einer Insel begegnet Winwood z.B. einigen Feen, die das Verschwinden einer Kollegin beklagen – dreimal dürft Ihr raten, wer sie wiederfinden soll! Desweiteren gibt es in diesem Abenteuerland so eine Art U-Bahn, die normalerweise von ganz speziellen Tieren am Laufen gehalten wird; dummerweise ist dieser „Öko-Motor" ebenfalls abhanden gekommen. Natürlich hat Tardan wieder dran gedreht, und auch hier muß sich Winwood etwas einfallen lassen. Außer, er will unbedingt den Rest des Games zu Fuß gehen…
Ganz lassen sich Fußmärsche ohnehin nicht vermeiden, sobald man auf eine Wasserstraße stößt, kommt man aber viel bequemer per Schiff voran. Dabei gilt es, auf die Windrichtung zu achten und die Segel entsprechend zu setzen – es gibt sogar so etwas wie einen Wetterbericht, der den Spieler über die vorherrschende Windrichtung informiert. Die Gegenden, die man auf der abenteuerlichen Reise durchquert, sind nach dem Baukastenprinzip zusammengesetzt: Es gibt Bäume, Büsche, Felsen und kleine Seen, die zu immer neuen Landschaften kombiniert werden (selbstverständlich kommen auch Städte, Meere und die obligatorischen Dungeons vor). Daß man unterwegs auf gefährliche Gegner trifft, wird wohl niemanden überraschen. Es handelt sich dabei vornehmlich um giftige Schlangen, Kraken oder bösartige Räuber. Um den Unholden eins auf die Mütze zu geben, kann man entweder ein bißchen zaubern oder teilweise ganz verrückte Waffen benutzen. Beispielsweise gibt es da ein langes Seil mit einem Saugnapf, das man auf entfernte Gegner schleudert, um sie näher heranzuziehen! Gekämpft wird auf dem Hauptbildschirm, einen speziellen Kampfscreen gibt es nicht. Die Angreifer werden dabei perspektivisch richtig dargestellt, das heißt, je näher ein Feind heranrückt, umso größer erscheint er auch im Sichtfenster.
Viele Gegner greifen Gruppen an, aber nicht nur deshalb sollte man dem guten Winwood schon bald ein paar Begleiter zur Seite stellen – manche Probleme sind nur zu lösen, wenn man mindestens zwei Parties hat! So haben einige Dungeons Schalter auf der Außenseite, die von einer Gruppe betätigt werden müssen, während die andere drinnen am Kämpfen ist. Es können maximal vier Parties mit jeweils bis zu sieben Mitgliedern zusammengestellt werden, zwischen denen dann mit der Maus hin- und hergeschaltet wird. Insgesamt stehen ca. 80 Charaktere bereit, die alle über eine eigene Portraitgrafik verfügen und hübsch animiert sind. Es versteht sich von selbst, daß man seine Leute gut behandeln muß, wenn man sie in Krisensituationen nicht verlieren will: sie brauchen zu essen und zu trinken, einige der Burschen zieht es sogar recht häufig in die Kneipe. Kleine Skalen am Bildrand geben Auskunft

Der Amiga Joker meint:
Gates of Dawn ist originell und anspruchsvoll – ein Klassiker von morgen!

darüber, wie es um die einzelnen Figuren gerade steht. Alle Charaktere haben ihr Eigenleben, sie verändern ihre Eigenschaften im Spielverlauf, was gelegentlich bemerkenswerte Auswirkungen hat: Ist beispielsweise eine alte Hexe mit von der Partie, die aus Versehen in einen Jungbrunnen fällt, zieht die Gruppe anschließend mit einem hübschen jungen Mädchen weiter! Man kann aber auch erleben, daß sich eine zaghafte Heilerin zuerst weigert, einen dunklen Gang zu betreten – schickt man einen mutigen Krieger vor, trippelt sie plötzlich (wenn auch zögernd) hinterher.

Besonders schön ist, daß es bei Gates of Dawn nicht so sehr darum geht, möglichst alles abzuschlachten, was einem über den Weg läuft. Natürlich kriegt man auch hier Erfahrungspunkte für das Killen von Monstern, wenn man dagegen unbescholtene Bürger niedermetzelt, gibt es einen Punktabzug. Wer sich wie ein Berserker aufführt, muß sogar damit rechnen, daß die Bewohner des Landes bald Jagd auf ihn machen! Erfahrungspunkte lassen sich aber auch sammeln, indem man seinen Gesprächspartnern wichtige Informationen entlockt. Die Konversationsmöglichkeiten sind denn auch recht vielseitig: Man kann sich einfach ein bißchen unterhalten, sein Gegenüber gezielt ausfragen oder richtiggehend losbrüllen!

Gates of Dawn ist ein bis ins Detail ausgeklügeltes, sehr komplexes Rollenspiel mit reichlich Aktionsmöglichkeiten, ansprechender Grafik und atmosphärisch stimmiger Geräuschkulisse (Grillen zirpen, Vögel zwitschern, das Wasser plätschert, und der Wind rauscht durch die Baumwipfel). Aufgrund der schwierigen Rätsel ist es aber in erster Linie für erfahrene Krieger & Magier geeignet. Zu Beginn werden zwar auch Einsteiger damit zurecht kommen, weil man anfangs nur auf relativ wenige und harmlose Gegner trifft – im weiteren Verlauf wird's aber wirklich haarig. Wer jedoch vor harten Kopfnüssen, grimmigen Monstern und einer Spieldauer von einigen Monaten nicht zurückschreckt, wird von diesem Game kaum noch loszueisen sein!

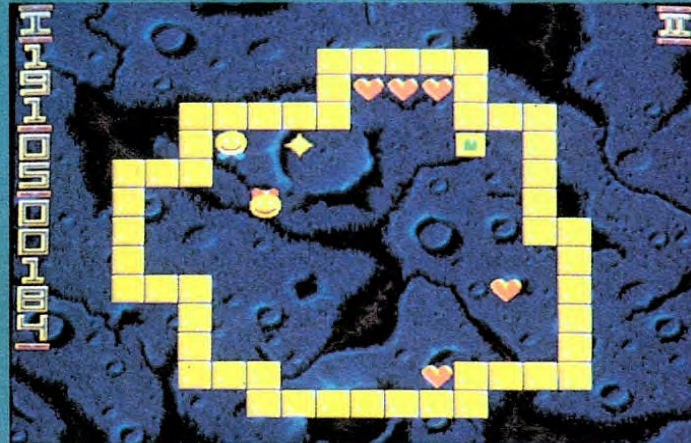
(C. Borgmeier)

Spezialität: Zwei Disketten, Festplatten-Installation wird möglich sein. Ansonsten ist ein Zweitlaufwerk sehr zu empfehlen.

THE POWER

Der Amiga Joker meint:
Wer gern um die Ecke denkt, der spielt auch gern The Power!

Bei Demonware hat man die wachsamen Augen über die Spiele der Konkurrenz schweifen lassen, „Atomix“ bzw. „Shuffle“ für gut befunden – und flugs eine eigene Tüftelei ähnlicher Machart herausgebracht...

Hier dreht sich alles um Max. Nein, nicht unser Max, sondern ein kleiner Smily, der insgesamt 50 Labyrinthe nach seiner geliebten Mini abgrasen soll. Dafür steht ihm nur begrenzt Zeit zur Verfügung, zudem müssen in jedem Level erst alle herumliegenden Herzen eingesammelt werden, ehe der Held seine Mini in die (nicht vorhandenen) Arme schließen darf. Einmal in Bewegung gesetzt, stoppt Max erst wieder beim nächsten Hindernis; genauso verhält es sich mit den diversen Hilfssteinen, die von gnädigen Programmierern eingebaut wurden. Aber Obacht: Geraten die falschen „Helferlein“ aneinander, wird eines zerstört!
Trotz hübscher Scroll-Effekte im Hintergrund bricht die Grafik keine Rekorde, als Sounduntermalung dröhnt „I've got the Power“ aus den Boxen. Auf Dauer nervt der Song gewaltig, die ersatzweise einschaltbaren FX sind aber auch nicht ganz das Wahre. Steuern läßt sich die Lovestory wahlweise per Maus, Stick oder Tastatur; wer einen Partner zur Hand hat, darf sein Glück auch am gesplitteten Screen versuchen. Zudem kann das Game in zwei (leicht) unterschiedlichen Modi gespielt werden.
Dank des rasch ansteigenden Schwierigkeitsgrades bietet The Power schmackhaftes Kraftfutter für die kleinen grauen Zellen – nur die unübersehbare Verwandtschaft zu Thalions Denksportaufgaben hinterläßt einen leicht bitteren Nachgeschmack... (jn)

The Power

Grafik:	48%
Sound:	56%
Handhabung:	82%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	83%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	74%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Demonware
Bezug: Demonware Softwarehouse

Spezialität: Paßwort-System zur Levelwahl, Editor für neue Labyrinthe, die Highscores werden gespeichert.

Mixed-Up Mother Goose

Ein Sierra-Adventure auf einer halben Seite – sowas erlebt man nicht allzuoft! Ein Amigagame für Vierjährige allerdings auch nicht...

Hierzulande ist Mother Goose ein Nobody, in den Staaten kennt sie jedes Kind. Die Kleinen über'm großen Teich dürften auch wesentlich weniger Schwierigkeiten damit haben, daß Programm und Anleitung komplett in englisch sind – und daß man unbedingt die gängigsten amerikanischen Kinderreime und Schlaflieder kennen sollte!
Wer all dies kann und weiß, wird sich auch nicht darüber wundern, daß er dem kleinen Humpty Dumpty seine Leiter zurückbringen soll oder Mary ihr Lämmchen. Denn um nichts anderes geht es hier: In knapp 50 Screens sind diverse Gegenstände verstreut, die man ihren rechtmäßigen Besitzern zurückbringen muß. Dazu spaziert man einfach in der Gegend herum, klaubt die Pfeifen, Fideln, Hunde, usw. auf und übergibt sie dem jeweiligen Eigentümer. Zur Belohnung ertönt dann immer das entsprechende Liedchen („Mary had a Little Lamb“). Gegner gibt's keine, irgendwelche anderen Probleme auch nicht – und Spielspaß erst recht nicht!
Technisch ist das Game ebenfalls nicht sonderlich überzeugend: Die Grafiken sind unglaublich blockig und erinnern stark an Sierras erste Gehversuche am PC. Besonders schnell ist die Angelegenheit auch nicht, das Umschalten der einzelnen Screens dauert schon einige Zeit. Dazu ist der Sound geradezu schandhaft dünn und piepsig, der einzige Lichtblick ist die problemlose Steuerung (Maus/Joystick/Tastatur). Nun, Mother Goose wird sicher viele Freunde finden – aber bestimmt nicht hier... (C. Borgmeier)

Kleiner Rückfall in die Gründerjahre...

Mixed-Up Mother Goose

Grafik:	29%
Sound:	21%
Handhabung:	68%
Spielidee:	37%
Dauerspaß:	22%
Preis/Leistung:	20%
Red. Urteil:	22%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Sierra
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Eine Diskette, Spielstände können gesaved werden. Eine Art Adventskalender gibt's kostenlos dazu.

Wie war 1990, und was bringt uns die Zukunft – szenetechnisch betrachtet? Normalerweise stellt man so tiefschürfende Fragen ja eher um Silvester herum, aber Dr. Freak ist einfach der Meinung, der März sei ein idealer Monat für Bestandsaufnahmen und Zukunftsausblicke. Und dem Onkel Doktor soll man bekanntlich nicht widersprechen . . .

Etwa zehn Jahre ist es jetzt her, seit die ersten Raubkopien auf den damals populären „Steinzeitrechnern" gemacht wurden. Wie überall im Leben, so hat sich auch in der Szene seither einiges zum Guten und manches zum Schlechten hin entwickelt. Da die meisten Leute lieber die schlechte Nachricht zuerst hören (weil man's dann wenigstens hinter sich hat), fange ich mal mit den unangenehmen Dingen an. Unangenehm eigentlich nur aus Szene-Sicht, versteht sich!

Der Spitzenplatz in der Negativ-Hitparade des Jahres 1990 gebührt eindeutig jenen Crackern, die da meinen, es genüge doch voll und ganz, wenn bei einem gecrackten Game nur der erste Level läuft. Tja, was der Softwarefirmen Freud', ist des Raubkopierers Leid: Die Qualität der Cracks läßt ständig nach! Selbst die sogenannten 100%-Versionen entpuppen sich bei genauerem Hinsehen meist doch eher als 95%-Versionen, weil sie z. B. des öfteren abstürzen, sich nicht absaven lassen oder andere Unarten haben. Das liegt aber hin und wieder auch an den Spielen selbst. So kamen etwa für eine recht bekannte Wirtschaftssimulation -zig Updates heraus, bis endlich die Version 2.02 (!) fehlerfrei lief. Spaßigerweise gab es von sämtlichen Versionen auch jeweils eine entsprechende Raubkopie . . .

Der Amateur-Charakter der Szene gehört mittlerweile ebenfalls der Vergangenheit an: Wer es zu etwas bringen will, kommt kaum darum herum, bei einer der zwei bis drei allesbeherrschenden Mega-Gruppen in die „Lehre" zu gehen – alleine oder mit einer Kleingruppe steht man auf verlorenem Posten. Dazu gehört auch, daß fast alle Anführer der Szene schon alte Hasen sind, denn ohne die nötige Erfahrung (und natürlich gute Beziehungen) überlebt man an der Spitze nicht lange. Der Trend geht hier ganz klar in Richtung Professionalität, so wie aus den Garagenfirmen von ehedem heute große Software- oder Computerhersteller geworden sind. Und, daß etliche der besten Programmierer ursprünglich als Cracker angefangen haben, dürfte ja hinlänglich bekannt sein. Trotzdem könnte ich mir gut vorstellen, daß viele Softwarehäuser auf diese Form der Nachwuchsbeschaffung mit Begeisterung verzichten würden . . .

Kommen wir zu einem eher gemischten Vergnügen, dem Tauschen: Hier haben die schnellen und bis jetzt auch „sicheren" Modems den Diskettenverkehr per Post nahezu vollständig verdrängt (jedenfalls was die Jet Set-Kreise der Szene angeht). Das ist natürlich recht praktisch – man weiß immer gleich, was es gibt, kommt an alles ran, usw. Es hat aber auch dazu geführt, daß der „kleine Lamer von Nebenan" sich immer schwerer mit der Software-Beschaffung tut. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Ein paar Briefmarken kann sich (vorläufig noch . . .) jeder leisten, bei einem schnellen Modem für runde 1.000,– DM sieht's da schon etwas anders aus. Nicht zu vergessen die enorm hohen Telefonrechnungen! Außerdem leiden die zwischenmenschlichen Kontakte, denn auch die legendären Copyparties sind durch das Tauschen per Modem ja praktisch überflüssig geworden.

Die Polizeiaktivitäten haben in letzter Zeit übrigens spürbar nachgelassen – dies wird von der Szene natürlich begrüßt, auch wenn keiner genau weiß, warum das so ist. Manche glauben, es wäre nur die Ruhe vor dem Sturm, andere führen es auf die strengen Sicherheitsvorkehrungen bei den Boards zurück.

So traurig es ist, etwas hat sich 1990 nicht geändert: Die Deutschen sind nach wie vor die unerreichten Weltmeister im Cracken! Kein Wunder, daß so manches Programm für den deutschen Markt erst gar nicht veröffentlicht wird. Warum nimmt sich die Szene hierzulande kein Beispiel an Skandinavien? Dort dreht sich fast alles um Demos; es gibt schon zahlreiche Gruppen, die sich *ausschließlich* auf's Demomachen konzentrieren. Aber auch bei uns ist das Thema groß im Kommen: Data Becker hat kürzlich einen Demo-Maker veröffentlicht, auf dem der Name von „Red Sector" prangt.

Und die letzte Prophezeiung für 1991: Der Amiga wird noch populärer werden, als er jetzt schon ist! Das ist genauso sicher wie die Tatsache, daß es nächsten Monat wieder einen Szenebericht geben wird. Bis dann,

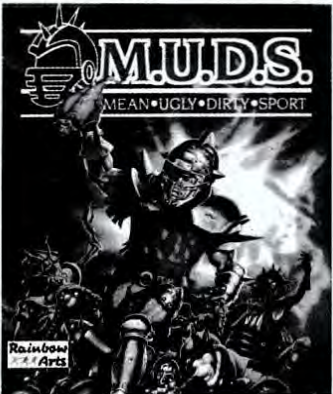
Euer

Joker Verlag
„Dr. Freak"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

World of Wonders

Computer-Shop of the 90's.

1 MB Speichererweiterung mit Uhr, abschaltbar 159,00

- 4D-Sports Boxing .... dt. 69,90
- Alcatraz .... dt. 69,90
- Alpha Waves .... dt. 69,90
- Altered Destiny .... dt. 69,90
- ATF 2 .... dt. 62,90
- Atomic Robokid .... dt. 62,90
- Awesome .... dt. 80,90
- Back to the Golden Age .... a.A.
- Badlands .... dt. 62,90
- Bards Tale 3 .... a. A.
- Bar Games .... dt. 62,90
- B.A.T. .... kompl. dt. 76,90
- Battle Command .. kompl. dt. 69,90
- Battle Isle .... dt. 62,90
- Battlestorm .... dt. 62,90
- Betrayal 76,90
- Big Business ...... kompl. dt. 59,90
- Billy the Kid .... dt. 62,90
- Bomber Bob .... dt. 62,90
- Brainblasters .... dt. 62,90
- Buck Rogers 76,90
- Cadaver .... kompl. dt. 69,90

- Captive .... dt. 62,90
- Carthage .... dt. 69,90
- Champion of Ray .... dt. 69,90
- Chase HQ 2 .... dt. 62,90
- Corporation .... dt. 62,90
- Crime Time .... kompl. dt. 62,90
- Crown .... kompl. dt. 62,90
- Cruise for a Corpse .... dt. a.A.
- Curse of t. Azure Bonds .. dt. 74,90
- Dick Tracy .... kompl. dt. 65,90
- Dino Wars .... kompl. dt. 59,90
- Dragonbreed .... dt. 62,90
- Dragonflight .... dt. 74,90
- Dragon Wars .... dt. 69,90
- Duck Tales .... dt. 62,90
- **Elvira .... kompl. dt. 80,90**
- Epic .... dt. 62,90
- E-Swat .... dt. 62,90
- Exterminator .... dt. 69,90
- F-19 Stealth Fighter ...... dt. 76,90
- Flip it & Magnose .... dt. 65,90
- Galactic Empire .. kompl. dt. 76,90
- Geisha .... kompl. dt. 69,90
- Golden Axe .... dt. 62,90
- Great Courts 2 .... dt. 69,90
- Gremlins 2 .... dt. 62,90
- Maupiti Island ..... kompl. dt. 69,90
- Medusa 2 .... kompl. dt. 69,90
- Mighty Bombjack .... dt. 69,90
- Mig 29 Fulcrum .... dt. 80,90
- **M.U.D.S .... kompl. dt. 62,90**
- Murders in Space kompl. dt. 69,90
- Mystical .... dt. 62,90
- NAM (Vietnam) .... dt. 76,90
- Narc .... dt. 62,90
- Navy Seals .... dt. 62,90
- Never Ending Story 2 ..... dt. a.A.
- Nightshift .... dt. 59,90
- Nitro .... dt. 62,90
- Obitus .... dt. 80,90
- Operation Stealth . kompl. dt. 62,90
- Over the Net .... dt. 69,90
- Pang .... dt. 62,90
- Panza Kick Boxing .... dt. 62,90
- Paradroid 90 .... dt. 62,90
- Plotting .... dt. 62,90
- Pool of Radiance .... dt. 69,90
- Powermonger .... dt. 76,90
- Puzznic .... dt. 62,90
- Rick Dangerous 2 .... dt. 62,90
- Riders of Rohan .... dt. 69,90
- Robocop 2 .... dt. 62,90

VIDEOPREISLISTE Nr. 6

- **alle Neuheiten auf einer 3-Stunden-Cassette**
- **jedes Spiel wird ca. 3 Minuten vorgestellt**
- **inclusive Preisangaben für alle Systeme**
- **z. B. M.U.D.S., Powermonger, Elvira ... u.v.a.**
- **Videopreisliste Nr. 6 für nur: 19,90 DM**

Copyright, Idee und alle Rechte bei World of Wonders

- Hard Drivin 2 .... dt. 69,90
- Indianapolis 500 .... dt. 69,90
- Invest .... kompl. dt. 62,90
- Ishido .... dt. 69,90
- James Pond .... dt. 62,90
- Legend of Billy Boulder .. dt. 62,90
- Lemmings .... dt. 62,90
- Lettrix .... kompl. dt. 62,90
- Light Corridor .... dt. 62,90
- Line of Fire .... dt. 62,90
- Live and Death 69,90
- Loopz .... dt. 62,90
- Lost Patrol .... kompl. dt. 62,90
- Lotus Esprit Turbo .... dt. 62,90
- M1 Tank Platoon .... dt. 76,90
- Masterblazer .... dt. 69,90
- Saint Dragon .... dt. 69,90
- Second World ..... kompl. dt. 59,90
- **Secret of Monkey Island .... kompl. dt. 76,90**
- Simulcra .... dt. 62,90
- Sly Spy .... dt. 62,90
- **Speedball 2 .... dt. 71,90**
- Spindizzy Worlds .... dt. 62,90
- Star Control .... dt. 74,90
- Strider 2 .... dt. 62,90
- Stun Runner .... dt. 62,90
- Super Off Road Racer .... dt. 62,90
- Super Skweek .... a.A.
- Supremacy .... dt. 74,90
- Team Suzuki .... a.A.
- Team Yankee .... dt. 80,90

- The final Whistle .... a.A.
- T. Mutant Hero Turtles .... dt. 69,90
- Toki .... dt. 62,90
- Total Recall .... dt. 62,90
- Tournament Golf .... dt. 69,90
- Transworld .... kompl. dt. 64,90
- Turrican 2 59,90
- Ultima 5 74,90
- Wheels of Fire 74,90
- Wild West World .. kompl. dt. 89,90
- Wolfpack .... dt. 80,90
- Wonderland 74,90
- World Soccer .... dt. 34,90
- Wrath of the Demon 74,90
- Z-Out .... dt. 62,90

Andere Spiele, die Sie in dieser Zeitschrift finden, auf Anfrage!

****

Lösungsbücher:

****

- Buck Rogers 29,90
- Cadaver .... dt. 29,90
- Crime Time .... dt. 29,90
- Dungeonmaster .... dt. 29,90
- Fatal Heritage .... dt. 29,90
- Future Wars .... dt. 29,90
- Indiana Jones Adv. 29,90
- Legend of Fairghail .... dt. 29,90
- Loom .... dt. 29,90
- Operation Stealth ...... dt. 29,90
- Secret of Monkey Island dt. 29,90

andere Bücher auf Anfrage!

BESTELLUNGEN AB 90,00 DM VERSANDKOSTEN FREI!

Kostenlos aktuelle Preisliste anfordern! — System angeben

W.o.W. Berlin	W.o.W. Solingen	W.o.W. Frankfurt	W.o.W. Stuttgart
ab 25.1.91 nur Versand!	ab 5.2.91 nur Versand!	Höhenstr. 31 6231 Schwalbach	Teckstr. 20 7730 Schwenningen
Tel: 0 30 / 3 24 63 26	Tel: 02 12 / 20 13 98	Tel: 0 61 96 / 8 24 67	Tel: 0 77 20 / 6 23 91
Mo - Fr: 16 - 21 Uhr	Mo - Fr: 17 - 21 Uhr Sa: 12 - 15 Uhr	Mo - Fr: 9 - 21 Uhr Sa: 9 - 14 Uhr	Mo - Fr: 17 - 21 Uhr Sa: 9 - 14 Uhr

Serviceleistungen: Eilpost-Service: 7,- DM — Sicherheitskarton: 3,- DM
Versandkosten: Nachnahme: 8,- DM — Vorkasse: 4,- DM

Preisänderungen vorbehalten — für Druckfehler keine Haftung

UP & DOWN

up² *prep* **1** to or in a higher place in; upwards by way of: *He climbed up the hill/the stairs/the ladder.* | *The water got up my nose.* **2** to or at the top or far end of: *Her office is up those stairs.* | *They live just up the road.* (= further along the road from here) **3** against the direction of the current of: *sailing up the Seine* **4** *BrE nonstandard* to; up to; at: *I'm going up the West End tonight.* | *He's up the pub.* **5 up and down:** a higher and lower on: *I was up and down the stairs all day answering the door.* b backwards and forwards along: *His eyes moved up and down the rows of people, looking for his son's face.* **6 Up yours!** *BrE taboo sl* (used for expressing great dislike for or annoyance at a person)

down² *adj* **1** [F] sad; in low spirits; DEPRESSED: *He was very down after losing his job.* **2** [A] directed or going down: *the down escalator/the down train* (= from London or any central place) **3** [F] behind an opponent (by): *He was down (by) two sets to one, but went on to win the tennis match.* **4** [F] *infml* finished, already dealt with: *eight down and two to go* **5** [F] *tech* (of computer systems) not in operation: *The computer is down now but should be back up in an hour.* — opposite **up** **6 down for** entered on the list for (a race, school, etc.): *What subjects are you down for this term?* **7 down on** *infml* having and expressing a low opinion of: *Don't be so down on him* — see also **be down on one's luck** (LUCK)

Und hier kommen sie wieder frisch aus dem Zählwerk – die neuen Charts! Ein weiteres Mal wurden weder Kosten noch Mühen gescheut, die knapp drei Millionen Postkarten zu sortieren, auszuwerten und anschließend wegzuwerfen . . .

Lesercharts

1. (1) PIRATES!
2. (2) KICK OFF 2
3. (6) POWERMONGER
4. (4) INDIANA JONES (ADV.)
5. (7) NORTH & SOUTH
6. (3) SIM CITY
7. (10) LOOM
8. (5) POPULOUS
9. (8) LEGEND OF FAERGHAIL
10. (–) SECRET OF MONKEY ISLAND

Redaktionscharts

1. TURRICAN II
2. FATE – GATES OF DAWN
3. SPEEDBALL 2
4. GEM'X
5. DRAGONWARS
6. BATTLESTORM
7. HARD DRIVIN' 2
8. KILLING CLOUD
9. EXTERMINATOR
10. A PREHISTORIC TALE

Verkaufscharts

1. (2) TRANSWORLD
2. (4) M1 TANK PLATOON
3. (3) POWERMONGER
4. (–) ELVIRA
5. (5) F-19 STEALTH FIGHTER
6. (1) ULTIMA V
7. (–) PANZA KICK BOXING
8. (7) INVEST
9. (6) CADAVER
10. (–) ON THE ROAD

Leser-Flops

1. DAS HAUS
2. NUCLEAR WAR
3. DAS MAGAZIN
4. ASTATE
5. SPIDERMAN

Redaktions-Flops

1. DEFENDER II
2. TYPHOON OF STEEL
3. BADLANDS PETE
4. WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER
5. MIXED-UP MOTHER GOOSE

Na schön, wenn schon der Kaffee nicht kommt, dann wollen wir uns ersatzweise die neuen Charts anschauen, das bringt den Kreislauf auch auf Trab. Aber eins vorweg: Es ist schon erstaunlich, wie schnell sich gewisse Ereignisse in der großen weiten Welt auf den Computermonitoren widerspiegeln. So erleben die verschiedenen Panzer- und Flugsimulationen in den letzten Wochen einen deutlichen Auftrieb bei den Verkaufscharts! Da sich dies (abgesehen von „M1 Tank Platoon") unterhalb der Schwelle des zehnten Platzes abspielt, könnt Ihr's nicht verfolgen, aber wissen sollt Ihr es wenigstens. Der Golf-Krieg im Wohnzimmer – vielleicht schreibt Ihr uns mal, wie Ihr darüber denkt? Nun wollen wir Euch aber nicht länger zappeln lassen: In den Lesercharts ist der Gewinner des Monats eindeutig „Powermonger". Knapp hinter dem Zweitplazierten konnte das Bullfrog-Game in die Medaillenränge vorstoßen. „Cadaver" ist schon wieder draußen, es mußte „Monkey Island" weichen. Ansonsten gibt es nicht viel Neues, die Verkaufscharts sind da schon weitaus lebendiger: Die überraschendste Entwicklung ist wohl die rasche Talfahrt von „Ultima V". Was ist los mit den Avataren? Alle nach Britannia verschwunden??? Mit „Elvira", „Panza Kick Boxing" und „On the Road" sind jedoch wieder drei hoffnungsvolle Neulinge zu verzeichnen. Zum guten Schluß nehmen wir Eure Flops unter die Lupe: „Prosoccer" hat uns bereits wieder verlassen, dafür hätten wir den „Spiderman" anzubieten. Mal sehen, ob er diesen Ehrenplatz länger halten kann. Und die Tops & Flops der Redaktion? Na, die könnt Ihr Euch nun wirklich selber angucken . . .

Es folgt unsere übliche Bitte: Nimm Postkarte, schreibe Hits und Flops auf, schicke an uns.

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Selbstverständlich verlosen wir (unter *allen* Einsendern) wieder die heißesten Sachen, und zwar:

1 x Dragon's Lair II

1 x Das Stundenglas

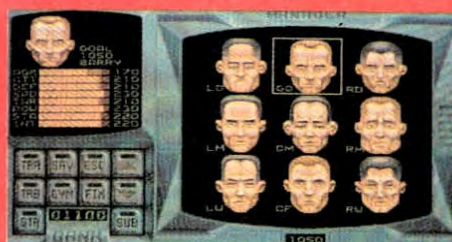
1 x Battle Command

sowie dreimal drei Bögen mit Joker-Diskettenaufklebern. Schreibt also gleich mit auf, was Ihr gerne gewinnen würdet, und vergeßt Euren Absender nicht!

SPEEDBALL 2

Die Bitmap Brothers haben von jeher ein glückliches Händchen bei ihren Fortsetzungen, man denke nur an „Xenon II". Und die Neuauflage des Brutalo-Sports hat ja schon am ST recht gut ausgesehen, mit der brandneuen Amigaversion haben sich die Jungs aber mal wieder selbst übertroffen!

Der Amiga Joker meint:
Kein Zweifel: Speedball 2 ist der Sport der Zukunft!

Und das war bestimmt nicht einfach, denn schließlich ging es darum, einen Meilenstein der Softwaregeschichte nochmals zu verbessern: Als „Speedball" vor ca. zwei Jahren herauskam, war so gut wie jeder von dem futuristischen Sportspektakel begeistert – das Game war nicht nur unheimlich schnell, sondern auch noch genial einfach zu handhaben. Regeln gab es praktisch keine, man mußte einfach den „Ball" (eine Stahlkugel) irgendwie ins gegnerische Tor bugsieren – ohne Rücksicht auf Verluste!
Daran hat sich auch bei der Fortsetzung nichts geändert, es sind aber einige Features hinzugekommen: Torwiederholungen (mit Speichermöglichkeit), auf dem vergrößerten Spielfeld liegen nun massenhaft Extras,

wie Tor-Multiplikatoren, Prellkuppeln, Warp-Felder und diverse Bonusgegenstände herum, Sanitätsroboter tragen verletzte Spieler vom Platz, wichtige Ereignisse (z. B. das „Ableben" eines Teilnehmers) werden eingeblendet und so weiter und so fort. Aber vor allem darf man sich nun auch als Manager betätigen, also neue Leute kaufen, ausrüsten und trainieren. Jeder Spieler hat acht verschiedene Werte, von der völlig unwichtigen Intelligenz bis zur allesentscheidenden Aggressivität. Mit Fitneßdrinks erhöht man die Ausdauer, mit „Bitmap Shades" steigert man die Aggressivität – sofern da überhaupt noch etwas zu steigern ist... Es gibt jetzt Knockout-, Liga-, Cup- und Übungsmodi, und der Schwierigkeitsgrad ist ungefähr auf das Doppelte angewachsen (von den

zwei Ligen ist eine schwer, die andere noch viel schwerer!). Was sich nicht geändert hat, ist die gelungene Steuerung und die Spieldauer: zweimal 90 Sekunden, dann ist alles vorbei.
Grafisch und soundmäßig haben die Bitmaps so ziemlich alles aus dem Rechner herausgeholt, was in diesem Genre überhaupt machbar ist: 32 Farben (im Gegensatz zur ST-Version, die mit 16 auskommen muß), eingeblendete Siegerfotos, fetzige Titelmusik, irre Effekte und eine knackige Sprachausgabe. Leider ist nicht alles nur besser geworden, so ist der Screen jetzt nicht mehr im PAL- sondern im NTSC-Format, und das Scrolling ruckelt etwas stärker als im ersten Teil. Besonders betrüblich ist, daß es nur einen Zwei-Spieler-, aber keinen Vier-Spieler-Modus gibt: Wer weiß, wieviel Spaß z. B. „Kick Off 2" zu viert macht, ärgert sich schon darüber, daß die Bitmaps hier nichts Vergleichbares eingebaut haben.
Schwamm drüber, trotz der kleinen Mängel zählt Speedball 2 schon jetzt zu den besten Sportspielen des Jahres – wer den ersten Teil mochte, wird absolut hingerissen sein. Nachahmer wie „Future Basketball" oder das grauenhafte „Prosoccer 2150" könnt Ihr ab sofort vergessen, jetzt heißt's wieder: Möge der Härtere gewinnen! (mm)

Speedball 2

Grafik:	84%
Sound:	89%
Handhabung:	90%
Spielidee:	81%
Dauerspaß:	92%
Preis/Leistung:	85%
Red. Urteil:	90%

Für Experten
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Imageworks
Bezug: Korona Soft

Spezialität: Sehr gute deutsche Anleitung, zum Speichern ist eine Extradisk erforderlich.

JUDGE DREDD

Heutzutage hat ja fast die gesamte Comic-Prominenz schon eine Digitalisierungskur hinter sich, wer oder was blieb da noch für Virgin? Natürlich die hierzulande weniger bekannten Heftchen-Heroen, zum Beispiel diese amerikanische Kreuzung aus Richter und Henker.

Das Hintergrundszenario läßt an Düsterkeit nichts zu wünschen übrig: Im 23. Jahrhundert wurde die Mega City One errichtet, um der drohenden Überbevölkerung Herr zu werden. Mittlerweile wohnen 400 Millionen Leute in dem Städtchen, wovon sich ein erklecklicher Teil die Zeit mit Mord und Totschlag vertreibt. Also wurden Schnellrichter eingeführt, die ihre Urteile gleich selbst an Ort und Stelle vollstrecken – mit der Waffe in der Hand. Der gefürchtetste von ihnen ist Judge Dredd; hier und heute soll er sechs umfangreiche Level voller böser Gegner „säubern". Dabei hilft ihm sein Lawgiver (unsereins sagt noch Pistole dazu), der außer normalen Kugeln auch tödliche Laserstrahlen und zielsuchende Raketen verschießen kann – vorausgesetzt, man findet sie. Außerdem kann der Brutalo-Richter seinen Lawmaster herbeirufen, ein Motorrad, das auf's Wort gehorcht wie ein wohlerzogener Hund. Mann, da wird der Knightrider aber neidisch sein...

In jedem Level gilt es, einen speziellen Auftrag zu erfüllen (z.B. bestimmte Einrichtungen zerstören) und gleichzeitig darauf zu achten, daß die Kriminalitätsrate nicht allzusehr steigt. Letzteres verhindert man einerseits durch zügiges Vorgehen, andererseits durch das „Verurteilen" möglichst vieler Bösewichte – in der Praxis ähnelt das Feature einem Zeitlimit. Am Ende jedes Spielabschnitts darf dann noch ein Schlußmonster gekillt oder irgendeine Sonderaufgabe erledigt werden.

Grafisch geht's hier im allgemeinen eher bläßlich-düster zu, immerhin sind die Gegner recht ordentlich animiert und halbwegs abwechslungsreich (Fettklöße, Mutanten, Amoeben, Schleimhaufen, Roboter, etc.). Es wird flüssig gescrollt, und einzelne Endbilder sind sogar richtig hübsch anzusehen. Trotzdem kann die Optik insgesamt nicht so richtig überzeugen, dazu sind die Sprites etwas zu lieblos ausgearbeitet, die Farben zu traurig und die Zwischenbilder viel zu lächerlich (stellt Euch ein Comic auf Spectrum-Niveau vor...). Ein gemischtes Vergnügen bietet auch der Sound, hier paart sich eine ausgezeichnete Titelmusik mit mäßigen Effekten. Daß das Spiel letztlich nicht über solides Mittelmaß hinauskommt, liegt auch an der Handhabung: Man wird zwar nie unfair angegriffen, aber das Springen auf eine der vielen auf- oder abwärts führenden Rampen artet meist zur Geduldsprobe aus; dazu kommt, daß Judge Dredd den Gegnern völlig schutzlos ausgeliefert ist, solange er auf seinem Lawmaster sitzt – und das nervt einfach! Trotzalledem können Freunde harter Actionkost ja mal ein Auge riskieren, denn schließlich: wie oft im Leben bekommt man schon die Chance, als ballernder Richter durch die Straßen zu ziehen? (mm)

Judge Dredd

Grafik:	57%
Sound:	58%
Handhabung:	55%
Spielidee:	59%
Dauerspaß:	59%
Preis/Leistung:	58%
Red. Urteil:	57%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Virgin
Bezug: Funtastic

Spezialität: Zwei Disks, nur teilweise eingedeutschte Anleitung, Poster und Übersichtsplan. Wer mag, kann vor Spielbeginn allerlei Daten über ein Pseudo-Terminal abrufen.

OPERATION COM·BAT
COMPUTER BATTLE GAME

Der Amiga Joker meint:
Operation Com.Bat ist eine Konfliktsimulation, die sich sehen lassen kann!

Während die Welt voll Sorge Richtung Golf blickt, zeigen manche Softwarehäuser ihre „Feinfühligkeit“, indem sie ausgerechnet eine Konfliktsimulation veröffentlichen. In vorliegendem Fall sogar eine recht gelungene...

Technisch sind derlei Spielchen oft ebenso mies, wie ihre Thematik fragwürdig ist. Nicht so Operation Com.Bat: Zwar könnte die Optik etwas detailreicher sein, aber für ein Game dieser Gattung ist die Darstellung der Landschaften (mit Bergen, Flüssen, Straßen, etc.) und Geräte (Panzer, Geschütze, Versorgungsfahrzeuge, usw.) geradezu vorbildlich. Gut, den Sound kann man auch hier vergessen, aber der leicht erlernbare Spielablauf hält den Computer-Feldherrn recht lange bei der Stange.
Eine rote und eine blaue Armee stehen sich auf einem von sechs (mehrere Screens großen) Territorien gegenüber und versuchen, jeweils das gegnerische Hauptquartier zu zerstören. Auf einem Radarschirm erkennt man die Position der Einheiten und die Geländebeschaffenheit – pro Runde kann z.B. ein Fahrzeug nur einmal und innerhalb eines bestimmten Radius aktiv werden. Dazu klickt man mit der Maus auf den gewünschten Punkt am Radar, dann schaltet der Rechner auf das entsprechende Feld um. Sobald das Kriegsgerät in günstige Position gebracht wurde, können die Rohre der Panzer und Kanonen in alle Richtungen gedreht werden, um den Feind (innerhalb ihrer Reichweite) zu beackern. Wäre die internationale Lage etwas entspannter, könnte man Operation Com.Bat also bedenkenlos weiterempfehlen – aber so? (C. Borgmeier)

Operation Com.Bat

Grafik:	51%
Sound:	18%
Handhabung:	78%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	78%
Preis/Leistung:	68%
Red. Urteil:	75%

Für Anfänger
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Merit Software
Bezug: Funtastic

Spezialität: Wahlweise Computergegner oder menschlicher Kontrahent, Modem-Option vorhanden. Komplett in englisch.

GAZZA II

Die Weltmeisterschaft ist zwar schon ein Weilchen her, aber an Englands bulliges Fußballidol Paul Gascoigne erinnert Ihr Euch bestimmt noch – dies ist „seine“ Soccersimulation...

Der Vorläufer erschien in Deutschland unter dem Namen „Bodo Illgners Super Soccer“ und war ein reines Actiongame für ein oder zwei Spieler. Beim Nachfolger wurde nun ein Managerteil integriert, das Geschehen auf dem Rasen wird jetzt in typischer „Kick Off“ Manier präsentiert, und es können bis zu 16 Spieler teilnehmen (als Manager und Trainer, bei den Matches dürfen maximal zwei aktiv mitmischen).

Der Managerteil bietet so das Übliche: Man kann Teams zusammenstellen, aus vier Ligen Spieler an- und verkaufen, Taktiken (sehr detailliert) festlegen, verschiedene Plätze auswählen, Kredite auftreiben, die Windgeschwindigkeit bestimmen, Tabellen editieren usw.. Grafisch sind die Menüs sehr hübsch, nur an die unendlich vielen Icons muß man sich erst gewöhnen – dann kommt man aber problemlos zurecht. Ungeduldige können das Managen auch sein lassen und sich gleich in die Rasen-Action stürzen; dort geht's ähnlich wie bei „Kick Off“ zu (Draufsicht), nur daß horizontal und nicht vertikal gescrollt wird. Gesteuert wird immer der Kicker, der gerade am nächsten zum Ball steht, zur Gesamtübersicht dient ein eingeblendeter „Radarschirm“.
Im Gegensatz zum Managerteil ist die Grafik am Feld eher kläglich: Die Sprites laufen ziemlich zappelig herum, und das Scrolling ist nicht gerade augenschonend. Dafür gehen Steuerung und Sound in Ordnung – insgesamt also kein Spitzengame, aber gehobene Durchschnittskost. (C. Borgmeier)

Gazza II

Grafik:	58%
Sound:	61%
Handhabung:	69%
Spielidee:	54%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	59%
Red. Urteil:	61%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Empire
Bezug: Funtastic

Spezialität: Spielstände sind abspeicherbar, die Anleitung ist deutsch. Anstecknadel und Poster in der Packung.

ABC-SOFT

Hangstein 16a · D-4920 Lemgo
Tel. 05261/68475 Fax 05261/68229

Fachversand für AMIGA Hard- und Software — Public Domain — Shareware

Über 5.500 PD-Disks aus ca.150 Serien zur Zeit lieferbar!
z.B. Fred Fish, Kickstart,Taifun, ACS,RPD, Chiron, Faug, RHS, Auge, Tornado, Pornoschow, Cactus, TBAG, Panorama, Safe ....

2.10 DM je 3,5" **PD-DISK** bei Abnahme von 100 Stück
2.20 DM bei Abnahme von 1 - 99 Stück
Preise inkl. 3,5"-Disk / - inkl. Etiketten / - mit doppeltem »Verify« auf 1a NoName-Disks kopiert.

● **BITTE KOSTENLOSES INFO ANFORDERN!** ●

ABO-MÖGLICHKEIT
auf Neuerscheinungen aller oder nur bestimmter Serien!

3 DEUTSCHE KATALOGDISKS 10.– DM
(Scheck, Briefmarken oder bar) zuzgl. 2,50 DM Porto.

SPIELE-PAKET I + II je 40.– DM
30 bzw. 11 PD-Spiele auf 10 Disks

EINSTEIGER-PAKET 40.– DM
für Amiga-Anfänger mit CLI-Hilfen, Infos, Demos usw. auf 10 Disks

SUPER-PAKET 15 Disks **55.– DM**
bestehend aus Textverarbeitung, CAD, Haushaltsprogramm, **Anti-Virus-Disk** mit 15 Viruskillern, Spiele und nützlichen Utilities.

DELUXE-BENCH 29.90 DM
Eine Superdisk!!! Endlich komfortables Arbeiten mit dem Amiga CLI! 1,3 MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen in komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetfeste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. Weitere Utilities: 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke, Boot-Intro-Maker, Mausbeschleuniger, Textverarbeitung, Bildschirmschoner, ein- + ausschalten des Audio-Filters, Packer/Entpacker mit Maussteuerung, Utili-Master z. Ausführen aller CLI-Befehle per Mausclick usw ....

UNSERE ABC-SOFT-SERIE ENTHÄLT NUR AUSGEWÄHLTE SPITZENPROGRAMME!

1 **Videodatei** und **Etikettendruck, deutsch** DM 5.–
2 **Return to Earth, die** Weltraum-Handels-Simulation DM 5.–
3 **D-Sort III,** Diskettenverwaltungsprogramm **in deutsch** DM 5.–
4 **Virus-Control V 1.3** erkennt auch Linkviren, **deutsch** DM 5.–
5 **Tetrix,** der Spielhallenhit DM 5.–
6 **New-Tek-Sound** Grafik- und Animationsdemo! Hier zeigt der Amiga, was in ihm steckt! 2 Disks DM 10.–
7 **Aktien** eine Aktienverwaltung in **deutsch** DM 5.–
8 **Haushaltsbuchführung** komplett in **deutsch** DM 5.–
9 **Blizzard** ein Super-Ballerspiel DM 5.–
10 **Star-Trek** erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher 3 Disks DM 15.–
11 **Power-Packer** V2.3b Spitzendatencruncher DM 5.–
12 **DME-Editor** in **deutsch** konfiguriert! DM 5.–
13 **The Ultimate Game Editor** V2.5 zum Verändern von z.B. Interceptor, Ports of Call, Bards Tale, in **deutsch** DM 5.–
14 **Xytronic** intergalaktisches Handelssimultation, **deutsch** DM 5.–
15 **Zatur** ein Denkspiel mit **deutscher Sprachausg.** DM 5.–
16 **Diashow** mit hübschen Girls auf 2 Disks. Nur mit Altersnachweis ab 18 Jahren DM 10.–
17 **Sonix-Sound-Paket** 8 Disketten mit fertigen Sounds inclusive Sonix-Player DM 40.–
18 **MS-Text,** gute **deutsche** Textverarbeitung DM 5.–
19 **Paranoid,** sehr gutes Breakout-Spiel DM 5.–
20 **Risk,** Umsetzg. Brettspiel Risiko, **deutsch** DM 5.–
21 **DBW-Render V2.0,** Ray-Tracing-Programm mit **deutscher** Anleitung DM 10.–
22 **Billard** sehr schöne Billardsimulation DM 5.–
23 **Werner-Game** das Flaschbier-Spiel DM 5.–
24 **Resetfeste Ramdisk** für Kickstart V1.2 + 1.3 DM 5.–
25 **Anti-Virus-Disk** mit 15! Viruskillern DM 5.–
26 **NoFastMem, resetfest**, schaltet ihre Speichererweiterung, resetfest ab! Wichtig bei vielen Spielen! DM 5.–
27 **Star-Trek** Version von T. Richter 2 Disks DM 10.–
28 **Quickmenu** zum Erstellen von Workbenchmenüs, **deutsch** DM 5.–
29 **Pacman** Umsetzung des Spielhallenhits DM 5.–
30 **Soundtracker-Supersounds** und Intros. Fertige phantastische Musikstücke auf **5 Disketten** DM 25.–
31 **Diskey** Diskettenmonitor mit **deutsch. Anltg.** DM 5.–
32 **Skat** sehr gute deutsche Skatspielsimulation DM 5.–
33 **Animations** 8 Disketten mit Super-Animationen, 1 MB erforderlich DM 40.–
34 **Labelprint V3.0.** Etikettendruckprogramm für 3,5" und 5,25"-Disketten, **deutscher Anleitung** DM 5.–
35 **Monopoly, deutsch** DM 5.–
36 **PCQ-Pascal-Compiler-Paket mit deutscher Anleitung** DM 5.–
37 **Tunnel-Vision** – Finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth DM 5.–
38 **China-Challenge**, Shanghai-ähnliches Spiel **deutsche Anleitung** DM 5.–
39 **Deluxe-Hamburger**, ein Ballerspiel mit Ketchupflasche DM 10.–
40 **Copy-Disk** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogr. DM 5.–
41 **DFÜ-Terminal-Disk** enthält Acces V1.4, AZComm, Comm DM 5.–
42 **Super-Liga** eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung **komplett in deutsch** DM 5.–
43 **RollOn und Pyramide**, zwei Strategie-Spiele mit **deutscher Anleitung** DM 5.–
44 **Festplatten-Backup-Programme** zur Sicherung Ihrer Daten (MRBackup V2.4, KwikBackup und SD-Backup) DM 5.–
45 **Perfect English** Vokabeltrainer **komplett in deutsch** DM 5.–
46 **Lucky Loser** Geldspielautomat **komplett in deutsch** DM 5.–
47 **GiroMan V3.20**, Girokontoverwaltung **komplett in deutsch** DM 5.–
48 **Pamehta** ein Super-Adventure-Spiel **komplett in deutsch** DM 5.–
49 **Schicksal?** religiöse Bilder und Texte mit Musik DM 5.–
50 **Der Lehrsatz des Pythagoras** in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert, **benötigt 1 MB** DM 5.–
51 **Kart**, Go-Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch DM 5.–
52 **Car**, Autorennspiel DM 5.–
53 **SlotCars**, noch einmal, aber diesmal mit Feuerkraft DM 5.–
54 **Super-Gridder**, Geschicklichkeitsspiel DM 5.–
55 **M.E.D.**, soundtrackerähnlicher Musikeditor, sehr gut mit **deutscher Anleitung** DM 5.–
56 **MiamMan** und **Roller Ball**, zwei hübsche Geschicklichkeitsspiele mit **deutscher Anleitung** DM 5.–
57 **H-Ball**, sehr gute Breakout-Spielvariante DM 5.–
58 **Biorhythmus-Berechnung** mit grafischer Darstellung **deutsch** DM 5.–
59 **Muraglia** (Breakout-Spiel mit sehr gutem Sound) und **Biscione** (s. gute Variante des »Wurm-Spiels) DM 5.–
60 **Datamade**, eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art, **beide Programme komplett in deutsch** DM 5.–
61 **Erotik-Bilder** in HAM-Qualit., **ab 18 J.** 8 Disks DM 40.–
62 **Erotik-Animations**, Film-ähnlich, **nur gegen Altersnachweis ab 18 J.** Benötigt 1 MB Speicher DM 40.–
63 **SYS**, Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels DM 5.–
64 **Drip-Game**, s. gutes Geschicklichkeitsspiel DM 5.–

● AMIGA-SPIELE-PREISKNÜLLER ●

Spiel	Preis	Spiel	Preis	Spiel	Preis
688 Attack Submarine	D 62,90	Kick Off 2	D 59,90	Tactical Fighter II	D 64,90
Anarchy	64,90	Legend of Faerghail	D 64,90	Tennis Cup	64,90
Arctic Fox	D 29,90	Life & Death	64,90	Their finest Hour	D 74,90
Apprentice	54,90	Loom	D 74,90	The Viking Child	D 64,90
B.A.T.	D 89,90	Magic Fly	D 64,90	Tie Break	D 69,90
Battle Chess	D 49,90	Maniac Mansion	D 64,90	Titan	D 64,90
Boulderdash Constr.Kit	D 29,90	Masterblazer	64,90	Treasure Trap	D 64,90
Buck Rogers- C. to Do.	74,90	M.U.D.S.	D 64,90	Turrican	D 54,90
Budokan	D 64,90	Milesstone Compilation	D 54,90	Typhoon Thompson	D 64,90
Carmen Sandiego	D 69,90	Navy Moves	D 64,90	Ultima V	[illegible],90
Chess Champion 2175	D 74,90	Neuromancer	D 64,90	Unreal	D 74,90
Chuck Yeager's AFT 2.0	D 64,90	Night Hunter	D 64,90	Viking Child 2	64,90
Days of Thunder	64,90	Operation Spruance	74,90	West Phaser	D 74,90
Dragon Flight	D 74,90	Panza Kick Boxing	74,90	Wonderland	74,90
Dragon Strike	74,90	Pharaoh	D 64,90	Xiphos	64,90
Dragon Wars	D 64,90	Pinball Magic	D 54,90	Zak McKracken	D 64,90
Dragons Lair	D 89,90	Player Manager	D 54,90	Zombi	D 64,90
Drakkhen	D 69,90	Populous	D 64,90		
East vs West	D 64,90	Powermonger	D 74,90	ANWENDERSOFTWARE	
Extase	54,90	Prince of Persia	D 64,90		
F-16 Combat Pilot	D 64,90	Projectyle	D 64,90	AMOS	129,00
Final Countdown	D 64,90	Puffy's Saga	D 64,90	C-Light	49,90
Flight Simulator II	D 99,90	Red Lightning	74,90	Deluxe Video Pal Vers.	89,00
Flood	D 64,90	Shadow of the Beast II.	a.A.	Fantavision	D 64,90
Grand Overt Skat	D 49,00	Secret o. the Silver B.	64,90	Instant Music	D 29,90
Grand Prix Circuit	D 74,90	Sherman M4 Tank	D 64,90	Lotto AMIGA	D 49,00
Harley Davidson	64,90	Shinobi	D 54,90	Pagesetter 2	D 199,00
Heroes of the Lance	D 64,90	Shufflepuck Cafe	D 59,90	Professional Draw	D 299,00
Hound of Shadow	D 64,90	Silent Service II	a.A.	Professional Page	D 439,00
Imperium	D 64,90	Sir Fred	D 64,90	Publisher Choise	D 199,00
Impossible Mission II	D 29,90	Space Rogue	74,90	Sidmon	D 74,90
Indianapolis 500	D 64,90	Star Flight	D 64,90	T.F.M.X	D 98,00
It came f. the Desert	D 75,90	Storm Across Europe	74,90	Turboprint II	D 85,00
Jetsons	64,90	Super Skweek	54,90	Turboprint Profession.	D 174,00
Khalaan	D 64,90	Sword of Aragon	74,90	X-Copy III & Hardware	D 89,90

★ D deutsch oder deutsche Anleitung. Andere Spiele und Systeme auf Anfrage.
★ Einige Spiele bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

PC Handler
konvertiert MS-DOS- und Atari-Dateien ins Amiga-Format und umgekehrt. Dies betrifft sämtliche DOS-Kommandos. Geeignet für 5,25" und 3,5" Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! Konvertiert auch Zeichensätze + IFF-Grafiken! **DM 69.–**

ÜbersetzE
ein Programm, das Ihnen englische Wörter und Texte (z.B. Anleitungen) ins Deutsche übersetzt. Inklusive erweiterbarem Wörterbuch **DM 29.–**

Der Einstieg
380 Seiten geballte Informationen, Tips und Tricks rund um den Amiga, inclusive 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen! **Der Hit für Amiga-Einsteiger! DM 49.–**

Oktalyzer
Dieses Programm setzt im Bereich Musik neue Maßstäbe. Es ist MIDI-fähig und besitzt eine Option zum Sampeln, wobei die Samples in allen möglichen Variationen manipuliert werden können. Sensationell ist die Fähigkeit, **echte 8 Stimmen** gleichzeitig wiedergeben zu können. **DM 99.–**

IFF-Sample-Paket
Über 1.000 Samples (Instrumente) in phantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Soundprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, Med). Gratis dazu ein PD-Soundprogramm! **Insgesamt 10 Disketten. DM 79.–**

MultiTerm Deluxe V 2.1
macht Ihren Amiga BTX-fähig. Postzugelassener Software-Decoder mit deutscher Anleitung im Ringbuchordner! **DM 109.–**
Interface zum direkten Anschluß an BTX-Anschlußbox der Post (D-BT 03) **DM 89.–**

LEERDISKETTEN
neutral · 3,5" NN MF 2DD 135 TPI inkl. Aufkleber 10 St. **DM 9.90** 50 St. **DM 47.50** 100 St. **DM 89.-** 500 St. **DM 435.-**
Größere Mengen a.A.

LAUFWERKE
3,5" Laufwerk intern mit Einbausatz für A2000 DM 139.–
3,5" Laufwerk extern, durchgeführter Bus, abschaltbar, amigafarbenes Gehäuse DM 169.–
wie vor – jedoch NEC 1037a DM 199.–
512 KB-Erweiterung mit Uhr, abschaltbar DM 98.–
5,25" Laufwerk extern, abschaltbar – durchgeführter Bus, 40/80 Track umschaltbar DM 229.–
8 MB-Karte für A 2000, 2 MB bestückt DM 549.–

FARBBÄNDER
Star LC 10 **DM 9.90** Star LC 24/10 **DM 14.50**
NEC P6/P7 plus DM 14.95
Epson LQ 550/800/850 DM 11.95

KICKSTART-UMSCHALTPLATINEN
für 3 Betriebssysteme DM 55.- / U.-Platine inkl. Kickstart V 1.3 DM 98.- / Kickstart-ROM V 1.3 DM 59.-

Unsere Versandkosten: NN 8.- DM / Vorkasse 5.- DM / ab 5 kg nach Gewicht / Ausland nur vorkasse + 15.- DM / Skandin. 30.- DM

Ruhmeshalle

Und wieder schallt es von fern und nah: „Gewonnen, gewonnen, gewonnen!“ Ob auch Du in den Jubelchor einstimmen kannst, erfährst Du wie immer auf dieser Seite. Sollte Dein Name auftauchen, flattert Dir in nächster Zeit ein Päckchen ins Haus, sollte er nicht dabei sein – vielleicht klappt's ja nächsten Monat?

Up & Down

Die Compilation „Wheels of Fire“ geht an:
Philip Thöny, Liechtenstein
Mit Dinos in den Krieg zieht ab heute:
Klaus Bostelmann, Hamburg
Mit „Puzznic“ puzzlet demnächst:
Felix Krusch, Herborn
Je einen starken Sammelordner gewinnen:
Wolfgang Schneider, Königstein
Danilo Weise, Großnanndorf
Norman Frei, Laufenburg

Stromausfall

Das AD & D Basis-Set erhält:
Martin Rave, Heidelberg
Das tolle Ascalion bekommt:
Andre Schmidt, Hamburg

Die Girl-Seite

Je ein scharfes Amiga-Game geht an:
Simon Spiesel, Basel, Schweiz
Lars Hackel, Hermsdorf
Thomas Hölscher, Senden
Michael Gleditzsch, Tirschendorf
Goran Vujic, Bocholt

Es läuft noch

der „Wanted – Wild West Wettbewerb“ von Software 2000, und zwar bis zum 10.3.91. Wer also schnell Stift und Kärtchen zückt, hat noch alle Chancen! Gefragt war der Vorname des bekannten Westernhelden, der den Beinamen „the Kid“ trägt. Und zu gewinnen gab's ein Wochenende für zwei Personen bei den Karl May Festspielen, sowie 20 x Wild West World und 60 x Century. Na, das ist doch nicht zu verachten, oder? Wir drücken Euch allen schonmal kräftig die Daumen und wünschen den heutigen Gewinnern recht viel Spaß mit ihren Preisen.

TAG, HERR KRAFT...
EF

AAH, HALLO... DER PROGRAMMIERER VON ROM II, HEREIN, HEREIN... WAS GIBTS?!

TJA, ICH DACHTE MIR, WIR SOLLTEN MAL ÜBER MEIN HONORAR REDEN...

FRÄULEIN NATHER... WIR HABEN EINE HONORAR-VERHANDLUNG. SAGEN SIE BESCHEID!!
CLIC

HONORARVERHANDLUNG! ENDLICH MAL WAS LOS!
HERR SCHEER...

HEY KLASSE! KOMME SOFORT!
BRZZT
PIEP PIEP

HEY LEUTE! HONORARVERHANDLUNG!
TOLL!
GEIL!

O.K. JÜRGEN! ES KANN LOS GEHN... ALLE DA!
CHEF

RÄUMT DOCH SCHON MAL DEN TISCH FREI, JA?
IST DER BECHER DA?
AUF GEHTS

HABT IHR AUCH NIX VERGESSEN?!
NEE, NU MACH!

OK. JUNGS! ALLE EINSÄTZE GEMACHT?!
ALLES KLAR, RADTKE!
TIPPSCHEIN

O.K., JETZ GILTS!
ENTÄUSCH UNS NICH JÜRGEN!
LOS MACH SCHON...
ICH MACH DAS SCHON, RUHE JETZT...

TLAC
TACLAC
CLAC

UUUND
KLICKER
KLICKER
NA?
WAS?

HURRAAA, DER MINDESTBETRAG!
KLASSE
GUT GEMACHT
BRAVO!

OK, DAS WARS!
HAT SICH GELOHNT, WA?!
NA FÜR DIE 20 DM KANN DER TYP JA MAL ESSEN GEHEN
HA HA!
Aber da... steht... Ich... Äh... dachte... das....
M. BOHNE

COMPUTER ABC

Computerspiel: Aus gewöhnlich gut informierten Kreisen wurde uns berichtet, daß es sich hierbei um Spiele für den Computer handeln soll, sogenannte „Computer-Games" (ohne Gewähr).

Computervirus: ein kleines und vom (unfreiwilligen) Benutzer meist als störend empfundenes Programm, das wie seine natürlichen Vorbilder die unangenehme Eigenschaft hat, sich selbständig zu vermehren. Computerviren gibt es mittlerweile wie Sand im Getriebe eines Wüstenfahrzeugs – mit ganz verschiedenen Eigenschaften und auch sehr unterschiedlichen Auswirkungen.

Controller: der Teil eines Rechners, der einerseits die internen Vorgänge in der Zentraleinheit steuert, andererseits die Verbindung zur Peripherie (z.B. Festplatte oder Drucker) überwacht.

Corona: wichtiges Funktionselement eines Laserdruckers zur Übertragung eines Bildes von einer Trommel auf Papier. Zu hoch für Euch? Für uns auch...

CP/M: „Control Program for Microcomputers", sehr verbreitetes Betriebssystem mit einem ähnlichen Anwendungsgebiet wie MS-DOS.

CPU: „Central Processing Unit", die Zentraleinheit eines Computers. Etwas poetischer ausgedrückt, sein Herz – hier laufen alle Fäden zusammen, von hier aus wird die gesamte Anlage gesteuert!

Cray: amerikanischer Computerhersteller, der den bisher schnellsten Computer der Welt gebaut hat.

Cursor: englisch für „Schreibmarke" (was um alles in der Welt ist denn bloß eine Schreibmarke?).

Daisy Wheel: Interessiert wahrscheinlich keinen, mußte aber trotzdem rein – das ist einfach das Typenrad einer Typenrad-Schreibmaschine.

Datei: Daß eine Daten-Sammlung gemeint ist, weiß vermutlich jedes Kind. Aber habt Ihr auch gewußt, daß das Wort eine Verballhornung des Begriffs „Kartei" ist? Ja? Schade...

Daten: all die hübschen, kleinen Zeichen, aus denen der Computer dann Texte, Bilder, Musik und noch einen Haufen interessanter Dinge zaubert.

Datenbank: Im Gegensatz zu einer bloßen Datei, kann man mittels einer Datenbank unter verschiedenen Gesichtspunkten auf die gespeicherten Informationen zugreifen – je nachdem, unter welchem Aspekt sie gerade benötigt werden.

Datenchiffrierung: das Verschlüsseln von Daten, um sie vor neugierigen Augen zu bewahren, auch „Kryptographie" genannt.

Datenfernübertragung: Kurz auch DFÜ genannt, ist es genau das, was man vermutet – die Übertragung von Daten zwischen zwei Computern. In der Regel benutzt man dazu ein Modem oder einen Akustikkoppler.

Datenkomprimierung: das Verdichten (verkürzen) von Daten, um Speicherplatz zu sparen. Dies geschieht z.B. durch das Weglassen von überflüssigen Leerzeichen oder das Zusammenziehen von Folgen gleicher Zeichen.

Datenrisiko: Gemeint ist das Risiko, wichtige Daten durch Bedienungsfehler, Systemabstürze oder noch größere Katastrophen zu verlieren. Kann ja leider immer mal passieren, besonders wenn unsere „Freundin" gerade schlecht aufgelegt ist...

Datenschutz: Personenbezogene Daten sind hierzulande seit 1977 rechtlich geschützt und müssen streng vertraulich behandelt werden – ist auch gut so!

Datenträger: der Sammelbegriff für alle Materialien, auf denen man Daten speichern kann (auch als „Speichermedien" bekannt). Also zum Beispiel Disketten, Festplatten, Magnetbänder oder die guten alten Lochkarten.

Datenübertragungsrate: gibt an, wieviele Daten in welcher Zeit übertragen werden können. Bei DFÜ ist die Maßeinheit Baud (1 Baud = 1 Schritt in der Sekunde).

Datexnetz: im Aufbau befindliches digitales Postnetz, das speziell auf die Bedürfnisse der Datenfernübertragung abgestimmt ist.

Debugging: Bei einer wörtlichen Übersetzung käme wohl so etwas Ähnliches wie „Entlausen" heraus; tatsächlich gemeint ist das Suchen und Entfernen von Fehlern in Programmen (von „Bug" = Programmfehler).

dechiffrieren: „entschlüsseln" klingt nicht mal halb so aufregend, findet Ihr nicht auch?

Decoder: Wenn man vorne eine codierte Information reintut und hinten kommt was ganz Vernünftiges raus, dann hat man höchstwahrscheinlich gerade einen Decoder benutzt.

Default: „Standard-Einstellung", die von einem Computer oder einem Programm automatisch benutzt wird, solange man nichts anderes eingibt.

Delete: der gute alte Löschbefehl, mit dem man nicht mehr erwünschte Daten, Dateien oder einfach nur Textzeichen (DEL-Taste) wieder loswird.

Desktop Publishing: auch kurz „DTP" genannt; wenn man eine Zeitung, Zeitschrift etc. nicht mehr mittels Papier, Bleistift und UHU, sondern mit einem Desktop Publishing-Programm am Computer erstellt. Im Prinzip hat man sich darunter eine aufwendige Textverarbeitung vorzustellen, die viele verschiedenen Schrifttypen bietet und in die auch problemlos Tabellen, Bilder und Raster eingebunden werden können.

Dezimalrechnung: Rechenverfahren, das auf der Basis 10 aufgebaut ist – also das ganz normale.

Diagnoseprogramm: Hat man so ein praktisches Teil auf seiner Festplatte installiert, so überprüft es das System beim Einschalten auf seinen fehlerfreien Zustand und erkennt technische Fehler auch während der Benutzung.

Diagramm: die grafische Darstellung eines Zustands oder Vorgangs; kennt Ihr sicher aus der Schule!

Dialekt: Computer-Chinesen verstehen darunter die einzelnen Abarten einer bestimmten Programmiersprache (z.B. Basic – Amiga-Basic).

Dialogführung: Form der Benutzerführung nach dem Frage-Antwort-Schema („Do you want to play again? Yes/No").

Dienstprogramm: besser bekannt unter dem Begriff „Utility", also jene kleinen Helferlein, die die Arbeit mit dem Rechner erleichtern (guckt doch einfach mal in die PD-Box...).

GREAT COURTS
HIT
DER AMIGA JOKER-HIT: "Tennissimulation ohne GREAT COURTS 2 ist wie Boris ohne Becker!".
2
Blue Byte
DIE HERAUSFORDERUNG !
GREAT COURTS 2
WIRD SIE IN
DEN TENNISHIMMEL
SCHICKEN !
• ÜBERWÄLTIGENDE GRAFIK UND SOUNDEFFEKTE
• WÄHLEN SIE IHREN SPIELER, MANN ODER FRAU !
• BESTREITEN SIE NEUE TURNIERE (DAVIS CUP...)
• SPIELEN SIE EINZEL ODER DOPPEL
• FAST ALLE SCHLÄGE SIND ERLAUBT
HOTLINE – 02101 / 637 57
Dienstag und Donnerstag zwischen 15⁰⁰ und 19⁰⁰ Uhr
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5,– Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128 - 132
4044 Kaarst 2
Vertrieb :
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
D.4044 KAARST 2
Karasoft/Thali
UBI SOFT
Entertainment Software
jokerarchiv

ELVIRA Das Interview

Natürlich hätten wir Euch furchtbar gerne ein Interview mit Elvira selbst geboten, aber es war einfach nicht an die Frau heranzukommen – zu hohe Mauern, zu tiefe Wassergräben und zu viele Leibwächter... Aber ein Gespräch mit den Machern des monströs guten Horror-Epos ist ja nun auch nicht schlecht! Wir unterhielten uns mit Mike Woodroffe von Horrorsoft:

AJ: *Mike, bevor wir zu Elvira selbst kommen, erzähl uns doch kurz, was ihr vorher spieletechnisch schon so alles verbrochen habt.*

MW: Das Adventure-Machen hat bei uns eine ziemlich lange Tradition! Unser erstes 16 Bit-Spiel war „Personal Nightmare", aber zuvor haben wir schon für 8 Bit-Computer eine Unmenge Adventures produziert, etwa „Rebel Planet", „Temple of Terror", „Gremlins", „Robin of Sherwood", „Hulk", „Spiderman" und -zig andere. Damals sind wir allerdings noch unter dem Namen „Adventure Soft" aufgetreten.

AJ: *Wie lange habt ihr denn nun an eurem – auch vom Umfang her – monströsen Horror-Epos gebastelt?*

MW: Alles in allem hat die Geschichte schon zwei Jahre gedauert, aber dafür haben wir jetzt ein Adventuresystem, das auch in Zukunft Bestand hat (eine Mischung aus Assembler und C). Hoffen wir wenigstens...

AJ: *Weil du gerade vom System sprichst – besonders euer Kampfsystem ist ja etwas ungewöhnlich. Wie seid ihr denn darauf gekommen?*

MW: Nun, wir wollten damit vor allem erreichen, daß mehr Action ins Spiel kommt. Also haben wir vorher alles selbst ausprobiert und uns im Garten mit Holzschwertern und -schilden duelliert, damit es so realistisch wie möglich wird. Hat eine Menge Spaß gemacht, aber die blauen Flecken hinterher...!

AJ: *Warum habt ihr euch eigentlich gerade Elvira als Hauptdarstellerin ausgesucht, seid ihr so große Fans der Mitternachts-Schönheit?*

MW: Na klar, wer ist das nicht? Ist doch Ehrensache, daß wir der Frau mal ihr eigenes Game spendieren mußten!

AJ: *Da habt ihr sie sicher auch schon persönlich getroffen, oder?*

MW: Aber selbstverständlich! Sie war ganz begeistert von der Idee, mal durch ein Computerspiel zu geistern, und durch „ihren" Flipper hat sie ja schon etwas Erfahrung mit moderne Technik. Sie hat es sich übrigens nicht nehmen lassen, auch selbst ein bißchen Regiearbeit zu leisten. So in der Art von „Aah, mein Busen ist ja viel zu klein gezeichnet, das muß sofort geändert werden!"

AJ: *Klingt glaubhaft. Habt ihr auch Digi-Sitzungen mit ihr abgehalten?*

MW: Leider nein, in i rem Schloß war es zu dunkel dafür! Aber wir hatten ja gottseidank noch den Film, der uns stattdessen inspiriert hat. Von dem, was man auf dem Screen zu sehen bekommt, ist aber wirklich so gut wie alles gezeichnet. Für die Sprachausgabe haben wir dann auch Samples aus dem Film verwendet – das war vielleicht eine Arbeit, kann ich dir sagen!

AJ: *Erstaunlich, wir ihr das alles auf fünf Disketten untergebracht habt! Wie umfangreich ist das Game eigentlich im unkomprimierten „Rohzustand"?*

MW: So genau läßt sich das garnicht sagen, aber 15 Megabyte sind es mindestens. Alleine unsere Grafiker haben schon volle 100 Disketten verbraten, und wir mußten die Geschichte dreimal packen, um sie schließlich auf fünf Disks zu bringen.

AJ: *Was gefällt dir denn persönlich am besten an Elvira?*

MW: Beim Spiel selbst finde ich alles gleich gut, aber von allen Elvira-Artikeln gefällt mir momentan ihr Kalender am besten. Dummerweise hat aber meine Frau das Mai-Blatt zensiert, weil Elvira darauf fast nichts mehr anhat...

AJ: *Verständlich! Ist eigentlich schon ein Nachfolger für Elvira in Sicht?*

MW: Ja, wir haben den zweiten Teil für Ende des Jahres geplant, er wird noch schöner und farbiger, mit noch besserem Sound und mehr „Horror". Außerdem arbeiten wir an einem Spiel namens „Mad Mitch", bei dem es um Söldner geht und das die ultimative Menge Horror enthalten wird!

AJ: *Klingt verlockend – bleibt nur zu hoffen, daß da bei uns die BPS mitspielt. Apropos mitspielen – spielt ihr selbst überhaupt noch?*

MW: Klar doch, zur Zeit ist „King's Bounty" unser Favorit, aber die „Ultima" Serie ist auch spitze, und natürlich „Kick Off"!

AJ: *Mike, wir danken dir für dieses Gespräch! (mm)*

Die Horrorshow ELVIRA

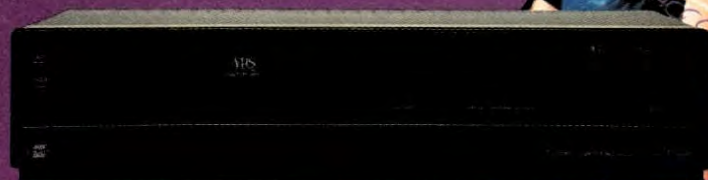
Doch verehrteste „Königin der Nacht", und ob das was ist: Besagte Autogrammkarten sind nämlich riesig, sie haben fast das Format eines Joker-Heftes! Und die Games sind sowieso stark. Und die Videos erst recht. Aber den Vogel schießt natürlich wiedermal der Hauptpreis ab: ein superguter Videorecorder, mit dem man nebenbei bemerkt auch andere Filme anschauen kann – falls man unbedingt möchte. Aber listen wir die Preise doch einfach mal der Reihe nach auf:

1. Platz: ein Videorecorder
ein Elvira-Video
ein Elvira-Computerspiel
eine Elvira-Autogrammkarte
2.-10. Platz: ein Elvira-Video
ein Elvira-Computerspiel
eine Elvira-Autogrammkarte
11.-15. Platz: eine Elvira-Autogrammkarte

Um sich nun bei unserer Horrorshow einen der horrormäßig starken Preise zu krallen, muß man natürlich beweisen, daß man von Horror wenigstens ein bißchen Ahnung hat. Die Frage lautet daher:

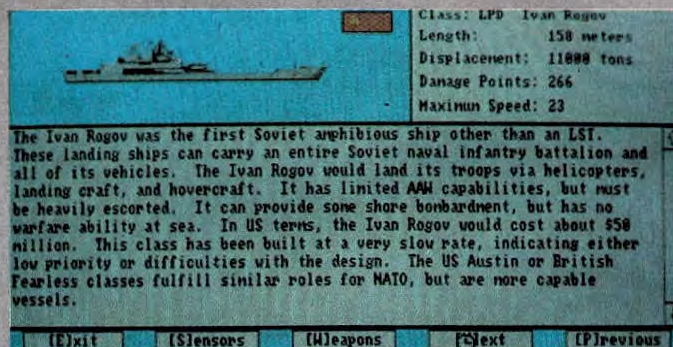
Welches Gewürz können Vampire nicht riechen?

Was ein echter Horror-Fan und Vampir-Killer ist, der weiß das! Die richtige Antwort auf ein Kärtchen schreiben, das Stichwort „Elviras Horrorshow" dazupinseln, und ab mit der Post. Die Karte muß zwar nicht unbedingt mit Blut geschrieben werden, sollte aber unbedingt bis spätestens 30. 3. 1991 unterwegs sein – da ist nämlich Einsendeschluß. Und der Rechtsweg? Völlig ausgeschlossen! Und gewinnt man auch ganz sicher? Das nicht, aber wir drücken Euch sämtliche Daumen! Auf Wunsch sogar extra fest, mit der Daumenschraube...

Joker Verlag
Elviras Horrorshow
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

HARPOON

Umsetzungen vom PC auf den Amiga fallen bekanntlich mal so und mal so aus. Daß ein gutes Spiel dabei aber gleich zum Beinahe-Flop mutiert, kommt eher selten vor. Und das alles wegen eines einzigen bösen Schnitzers . . .

Als Harpoon vor etwa einem Jahr für den PC erschien, waren die Bildschirm-Admiräle begeistert. Kein Wunder, handelte es sich dabei doch um eine höchst komplexe Simulation mit angenehm einfacher Handhabung. Rein theoretisch (!) ist das auch am Amiga so: Man befehligt nicht bloß ein einzelnes Schiffchen, sondern gleich einen ganzen Flottenverband. Dutzende von Zerstörern, Flugzeugträgern, U-Booten, Flugzeugen und Hubschraubern kann man hier kreuz und quer über den Nordatlantik scheuchen. Aus „historischen" Gründen sitzt der Feind noch hinter dem Eisernen Vorhang, wer will, kann aber auch für die russische Seite in die Schlacht ziehen. Man steuert die verschiedenen Einheiten ähnlich wie bei einem Strategiespiel, nur mit dem kleinen aber feinen Unterschied, daß hier alles in Echtzeit abläuft. Damit man bei der Unmenge des aufgebotenen Kriegsgeräts den Überblick nicht verliert, gibt es eine Datenbank, in der sämtliche Vehikel (von Freund und Feind) mit genauen technischen Angaben aufgelistet sind. Darüberhinaus wurden tausenderlei Optionen, Einstellmöglichkeiten und realismusfördernde Details eingebaut: U-Boote mit Dieselantrieb müssen gelegentlich zum Luftschnappen nach oben kommen, man kann festlegen, ob das Wetter mitspielen darf oder ob der Einsatz von Atomwaffen erlaubt ist; es gibt eine Zeitkompressionsfunktion, Spielstände können selbstverständlich abgespeichert werden, etc., etc. Und das alles läßt sich völlig unproblematisch mit der Maus über Pulldown-Menüs bedienen.

Trotzdem wird man mit diesem Spiel auf dem Amiga nicht froh! Es wäre ja noch verzeihlich, daß die Ladezeiten deutlich länger geworden sind, und daß man sich jetzt zusätzlich mit einer Kopierschutzabfrage herumschlagen darf; aber während sich Harpoon am PC sehr flüssig spielte, schläft man vor unserer „Freundin" fast ein dabei! Das Programm bleibt ab und zu so lange stehen, daß man schon meint, es wäre ausgestiegen – unser Rekord lag bei zwölf Sekunden! Bei einem reinen Strategiespiel wäre das zwar ärgerlich, aber noch keine Katastrophe – bei einem Game, dessen eigentliche Stärke in der Hektik des Echtzeitablaufs liegt, ist es absolut tödlich! Man braucht schon das Zeitgefühl einer Weinbergschnecke, um hier alle zwölf Missionen nervlich durchzustehen . . .

Daher spielt es eigentlich fast keine Rolle mehr, daß Grafik und Sound (zumindest für Strategiespiel-Verhältnisse) recht ordentlich sind, sogar ein paar atmosphärische „Schicksalsmelodien" werden geboten. Ohne die andauernden Kunstpausen wäre Harpoon sogar ausgesprochen spannend, immerhin hatte Tom Clancy (Autor von „Red Storm Rising" und „The Hunt for Red October") seine Finger im Spiel, und das Gamedesign stammt von Larry Bond (Autor von „Red Phoenix", das ebenfalls versoftet werden soll). Tja, wenn nur das Wörtchen „wenn" nicht wär' . . . (mm)

Harpoon

Grafik:	52%
Sound:	41%
Handhabung:	12%
Spielidee:	87%
Dauerspaß:	38%
Preis/Leistung:	31%
Red. Urteil:	41%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Mirrorsoft
Bezug: Frank Heidak

Spezialität: Mindestens 1 MB erforderlich, zwei Disks, die man ohne Zweitlaufwerk häufig wechseln muß. Deutsche Anleitung.

Gem Stone Legend

Wie sagte noch der Action-Freak, ehe er sich den Daumen gebrochen hat: „Es gibt viel zu wenig von links nach rechts scrollende Ballergames!“ Dank Loriciel gibt's jetzt wieder eines mehr...

Einer liebgewonnenen Tradition folgend, kommt das Spiel natürlich mal wieder mit einer völlig belanglosen Hintergrundgeschichte daher. Um unseren guten Ruf als schonungslos offenes Fachblatt nicht zu gefährden, sehen wir uns aber dennoch gezwungen, die fabulöse Fabel hier wenigstens andeutungsweise wiederzugeben: Der böse Vangor will sich das Reich Kohi unter den Nagel reißen, dazu hätte er gerne den Edelstein aus dem Titel des Games. Und jetzt kommt die Überraschung – der Spieler soll das verhindern und den fiesen Kerl killen!! Sapperlot, ist das nicht spannend, ja geradezu dramatisch? Bei genauerer Betrachtung eigentlich schon fast originell, findet Ihr nicht auch? Aber genug geblödelt, begeben wir uns lieber feindwärts:
Im ersten Level fliegt man mit einem Adler über's Gebirge und verteidigt seine drei Bildschirmleben gegen die Horden von Fantasy-Viechern, die da so angeschwirrt kommen. Neben den obligatorischen Drachen (in verschiedenen Ausführungen) treiben sich in dieser luftigen Höhe noch alle möglichen Insekten herum, von denen einige ein bißchen wie Schmetterlinge aussehen, bei anderen weiß man überhaupt nicht so recht, was sie eigentlich darstellen sollen. Sie verhalten sich auch alle ziemlich unterschiedlich: Manche sind reines Kanonenfutter, andere (stabilere) kreisen solange auf dem Screen, bis man sie endlich erledigt hat, und wieder andere werfen sogar mit Eiern (den Luft-Luft-Raketen der Urzeit!). Im darauffolgenden Level besteigt man dann einen Rennsaurier und kämpft auf dem Boden weiter, wobei die Gegner hier ab und zu auch mal von links angeschlichen kommen. Selbstverständlich taucht am Ende jedes Spielabschnitts ein besonders ekliges Schlußmonster auf, und das übliche Spektrum von Extrawaffen wird ebenfalls geboten – vom Dreifachschuß bis zum Bleib-lang-am-Feuerknopf-Superschuß, wie man ihn aus „R-Type“ kennt.
Im Gegensatz zu vielen anderen Games, bei denen man nach dem Loadingscreen das Beste schon gesehen hat, steigert sich die Grafik hier vom Intro (ätzend) über das Spiel (farbenfroh und gut animiert) bis zum Game Over Bild (eindrucksvoll). Das Scrolling ruckelt zwar leicht, was aber kaum ins Gewicht fällt; da stört schon eher der breite NTSC-Streifen, der zusammen mit der Scoreanzeige bald den halben Bildschirm einnimmt. Der Sound ist sogar richtig gut – schöne Musik und in der Mehrzahl brauchbare Effekte. Die Steuerung kann man ebenfalls so lassen, abgesehen von ein paar unfairen Stellen kommt man damit immer tadellos zurecht. Einen Preis für übermäßige Originalität wird dieses Spiel zwar kaum jemals ergattern, aber wer sich die Wartezeit bis zum nächsten „großen“ horizontal scrollenden Shoot em up vertreiben will, wird bei Gem Stone Legend auf alle Fälle ganz ordentlich bedient. (mm)

Groß sind die Sprites ja nicht – aber dafür recht niedlich!

Der Ritt über den Wolken

Gem Stone Legend

Grafik:	67%
Sound:	71%
Handhabung:	64%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	63%
Red. Urteil:	62%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Loriciel
Bezug: Rushware

Spezialität: Zwei-Spieler-Modus (gleichzeitig), Pause-Funktion; die Highscores werden nicht gespeichert.

The Final Whistle

Ein wenig irreführend ist der Titel schon, denn weder pfeift man bei Anco aus dem letzten Loch, noch ist dies der Schlußpfiff für „Kick Off 2“. Ganz im Gegenteil: Jetzt geht's erst richtig los!

Fußball als Schlammschlacht

Fußball auf edlem Wembley-Rasen

OPTIONEN

SPIELFELD	NORMAL / ZUFALL	NASS	KLITSCH / ANDERES	PLASTIK
DAUER	2 X 3	2 X 5	2 X 10	2 X 20
WIND	AUS	LEICHT	MITTEL	STARK
VERLÄNGERUNG	NEIN		JA	
NACH BERÜHRUNG	NEIN		JA	
OFFSIDE	NEIN		JA	
LIGANIVEAU	INTERNATIONAL		1. DIV.	3. DIV.
SPIELLEVEL	MANNSCHAFT A		MANNSCHAFT B	
TAKTIKEN WÄHLEN	MANNSCHAFT A		MANNSCHAFT B	
SCHIEDSRICHTER	ZUFALL	R.J. FERNANDEZ		

FERTIG

Das Menü mit den neuen Optionen

Der Amiga Joker meint:
The Final Whistle – an dieser Anschaffung kommt kein „Kick Off“-Fan vorbei!

Wenn es um Fußball am Amiga geht, herrscht unter den Fans seltene Einigkeit: „Kick Off 2“ ist das Spiel der Spiele! Das weiß natürlich auch der Hersteller. Was liegt also näher, als die schöne Tradition der Zusatzdisketten auch hier fortzusetzen – schließlich konnte Anco mit „Extra Time“ schon zu Zeiten von „Kick Off 1“ einen glatten Heimerfolg landen. The Final Whistle ist also erst der Anfang, weitere Zusatzdisks sollen folgen.

Wie damals bei „Extra Time“ wurden auch hier wieder zahlreiche kleine und große Verbesserungen eingebaut. Es gibt vier neue Spielfelder: ein eisbedecktes in zartem Hellblau, ein braunes für zünftige Schlammschlachten, einen richtigen Bolzplatz mit unebenem Boden und last not least die wohl berühmteste Grünfläche der Welt – der Wembley-Rasen. Die Plätze sehen nicht nur alle unterschiedlich aus, sie spielen sich auch tatsächlich jeweils etwas anders. So ist der Ball auf dem winterlichen Eisfeld deutlich schneller, auf der Huckelpiste des Bolzplatzes kriegt man ihn nur schwer unter Kontrolle, usw.. Für die Realismusanhänger unter den Soccerfans wurde (endlich) eine Abseitsregel ins Spiel aufgenommen, die sich aber auch abschalten läßt. Im Zwei-Spieler-Modus hat der Teamkollege jetzt die freie Wahl, ob er sich als Feldspieler oder lieber als Torwart ins Geschehen stürzen möchte. Desweiteren kann man nunmehr auch Computer gegen Computer antreten lassen, falls man mal als „Player Manager“ schnell und einfach neue Taktiken ausprobieren möchte. Außerdem wurden etliche Kleinigkeiten überarbeitet, vor allem was Einwürfe, Eckstöße und Torschüsse angeht; es gibt nun auch „Ballheber“ und Fallrückzieher, bei den Mannschafts-Kits sind zwei neue Strampelanzüge dazugekommen und so weiter und so fort.

Die einzelnen Verbesserungen machen sich in erster Linie beim Spielen selbst bemerkbar (intelligentere Taktiken, mehr Varianten bei den Eckstößen, etc.), grafisch und soundmäßig hat sich dagegen nicht so schrecklich viel getan. Natürlich ist optisch alles noch ein bißchen hübscher geworden, aber es gibt auch Ausrutscher, z.B. sind die Schatten der Spieler immer grün, egal auf welchem Untergrund sie gerade herumtollen (sieht vor allem auf Eis reichlich seltsam aus ...). Die Anleitung ist in ordentlichem, das Game selbst leider nur in sehr mäßigem Deutsch. Und: Wer in den Genuß sämtlicher Features kommen will, braucht mindestens 1MB Speicher.

Auf eine Einzelwertung haben wir in diesem Fall verzichtet, da es sich hier ja letztlich doch nur um eine Ergänzung zu „Kick Off 2“ und nicht um ein eigenständiges Spiel handelt. Soviel sei aber verraten: es wäre unter Garantie ein Hit dabei herausgekommen! Besonders das Preis/Leistungsverhältnis ist eine Wucht, da man für ca. 34,– DM monatelangen, um nicht zu sagen jahrzehntelangen Spielspaß serviert bekommt. Für wahre Kicker-Fans ist The Final Whistle also ein klarer Fall von „muß man haben“! (mm)

Disney's DuckTales

THE QUEST FOR GOLD

WER WIRD ENTE DES JAHRES ?

Wird Geizhals Dagobert Duck auch in diesem Jahr die reichste Ente der Welt sein? Um genügend Gold zu sammeln, muß Dagobert an verschiedene Orte auf der ganzen Welt reisen. Ohne Hilfe würde er die gefährlichen Abenteuer aber kaum überstehen.

Adapted by: TITUS THE BEST VIDEO GAMES

Disney SOFTWARE

Für Amiga - Atari ST - Commodore 64

Im Vertrieb von:
United Software GmbH
Hauptstr. 70
4835 Rietberg 2

In oder Out?

Ob Kosmetik oder Klamotten, Autos oder Lokale – für jede noch so popelige Lebensfrage gibt es diese unentbehrlichen Ratgeber in Sachen In oder Out. Nur für das Lifestyle-Objekt schlechthin, den Amiga, nicht. Damit diese himmelschreiende Ungerechtigkeit ein Ende hat, präsentieren wir Euch hiermit die ultimative In/Out-Liste für Amiga-Gambler!

IN: Power-Amigas
(Der Amigianer von Welt hat heutzutage zumindest ein Megabyte, eine Zweitlaufwerk und am besten auch eine Festplatte.)

OUT: 500er pur
(Wer nur einen unaufgerüsteten A500 daheim hat, kann fast die Hälfte aller wirklich guten Games vergessen!)

IN: Designer-Rechner
(Wer auf sich hält, hat einen bemalten Amiga. Ob selbstbepinselt oder von Tante Tücking – chic muß er halt sein!)

OUT: Stereo-Monitore
(Braucht kein Mensch, denn wer den Sound wirklich genießen will, hat ohnehin eine Stereoanlage angeschlossen!)

IN: Mega-Grafik
(Prima: Immer mehr Programmierer machen sich die Mühe, die tollen Grafikfähigkeiten des Amigas halbwegs auszureizen.)

OUT: Gameplay
(Weniger prima: Über schönen Bildern und tollen Sound-FX vergessen viele Programmierer ein Spiel mit einzubauen . . .)

IN: CD-TV
(Vom Amiga mit CD-ROM spricht die ganze Welt. Wen kümmert es da, daß es das Teil noch immer nicht zu kaufen gibt?)

OUT: A3000
(Der jüngste Sproß der Amiga-Familie ist kein Gesprächsthema mehr – viel zu teuer, und Spiele laufen auch kaum . . .)

IN: Games mit Tiefgang
(Anspruchsvolle Simulationen, komplexe Rollenspiele und Strategiegames à la Powermonger stehen besonders hoch im Kurs.)

OUT: 08/15 Spiele
(Öde Bildschirmklopphereien, fade Ballerspiele und Fließbandproduktionen aller Art finden immer weniger Abnehmer.)

IN: Edel-Zubehör
(Wer noch immer keinen Vier-Spieler-Adapter und keinen Maus-Joystick-Umschalter hat, sitzt nicht mehr in der ersten Reihe!)

OUT: Pseudo-Sticks
(Lenkräder und Flugzeugknüppel, die zwar hübsch aussehen, aber in der Regel nichts taugen, sind sogar mega-out!)

IN: Modem
(DFÜ ist das Gebot der Stunde. Und ohne ein Gerät mit ordentlich Bauds unter der Haube, hinkt man seiner Zeit hinterher.)

OUT: Akustikkoppler
(Die Dinger gibt's fast nur noch im Museum. Und wer steht schon auf total überholte Technik?)

IN: Maussteuerung
(Ob Adventure oder Textverarbeitung – heutzutage will man sich bequem durch alle Programme klicken können.)

OUT: Tastaturabfrage
(Außer zum Tippen oder für ein paar Funktionen bei einer komplexen Simulation ist die Tastatur endgültig passé)

IN: Gameboy
(Ein Spielchen in der U-Bahn oder unter der Schulbank gehört heute einfach dazu – und Amigas sind halt etwas groß . . .)

OUT: C 64
(So leid es uns tut, aber der gute alte Brotkasten hat wohl endgültig ausgedient – sogar als Zweitgerät . . .)

IN: Amiga Joker
(Keine Frage, ein Amiga ohne Joker ist wie ein Butterbrot ohne die Butter! Apropos: Habt Ihr schon ein Abo?)

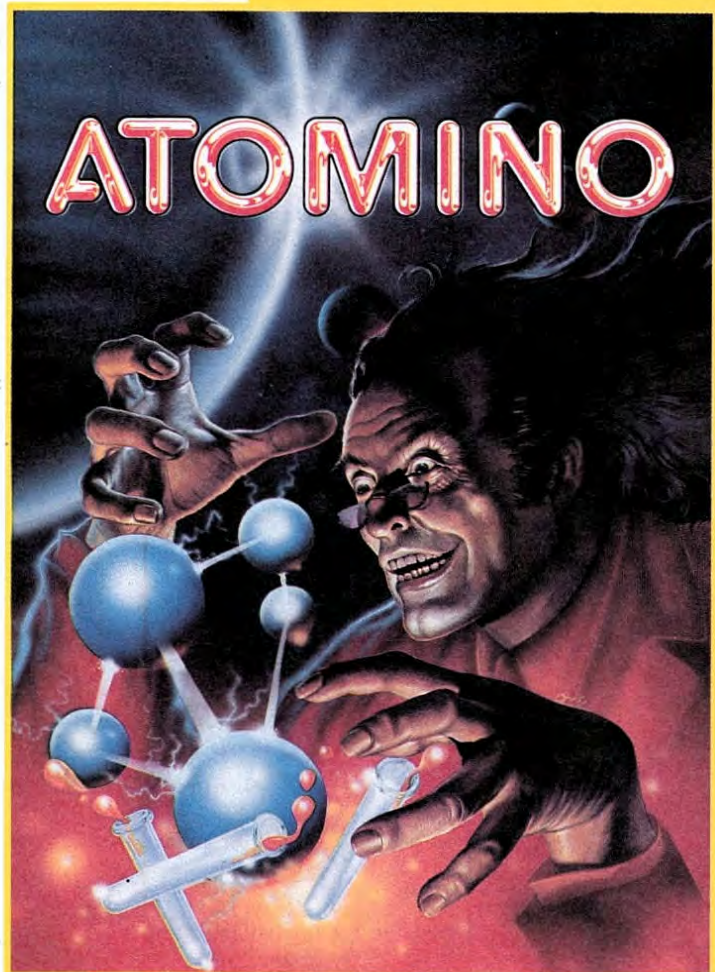
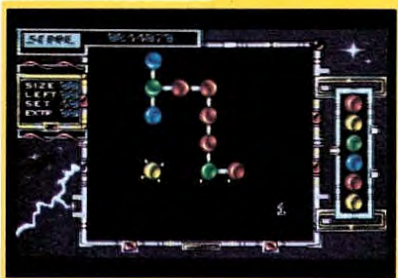
OUT: Telefonbuch
(Ist zwar schön dick, aber im Joker stehen halt viel interessantere Sachen drin! Naja, zum Telefonieren . . .)

Alles schön und gut . . .

. . . werdet Ihr sagen, aber wenn ich diese Liste gemacht hätte, stünden ganz andere Sachen drin! Soll uns nur recht sein: Schickt uns Eure persönliche In/Out-Liste rund um den Amiga, und in einer der nächsten Ausgaben drucken wir dann die meistgenannten Punkte! Umsonst sollt Ihr Euch die Arbeit natürlich nicht machen, unter allen Einsendungen verlosen wir:

10 heiße Games!

Also, hinsetzen, nachdenken, Karte schreiben, und ab damit an den

Joker Verlag
In oder Out
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Bisher war die Verbindung Entenhausen & Computer ja nicht gerade die glücklichste: Wer die Comicfiguren am Screen erleben wollte, hatte die Wahl zwischen Gremlins bescheidenem „Mickey Mouse“ und öder Lernsoftware aus dem Hause Disney. Nun aber beginnt für wahre „Donaldisten“ eine ganz neue Zeitrechnung . . .!

Diesmal haben sich die weltberühmten Entenzeichner persönlich der Versoftung ihrer Lieblinge angenommen und aus einem typischen Comic-Stoff ein Spiel fabriziert, das Action- und Strategieelemente in sich vereint. Das mit weitem Abstand herausragendste Feature der Enten-Arie ist – wie könnte es anders sein – die Grafik: Bereits das trickfilmartige Intro stimmt den Spieler prächtig auf die kommenden Genüsse ein! Hier erfährt man übrigens auch gleich, was Sache ist: Onkel Dagobert, der Welt beliebtester Großkapitalist, muß feststellen, daß er nicht der einzige Zilliardär in Entenhausen und Umgebung ist. Kommt da doch glatt ein gewisser Mac Moneysac in sein Büro gewatschelt und fordert ihn zu einem Wettkampf heraus – wer innerhalb von 30 Tagen das meiste Geld zusammenrafft, soll zur „Ente des Jahres“ gekürt werden. Sowas läßt sich Onkelchen natürlich nicht zweimal sagen . . .

Als Enten-Dompteur vor dem Monitor hat man nun die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsmodi, unter denen man sich der Herausforderung stellen kann. Ist die Entscheidung gefallen, gibt’s grundsätzlich drei Möglichkeiten, um die benötigte Kohle für den heiß ersehnten Ehrentitel zu verdienen: Möglichkeit Nr. 1 verbirgt sich hinter Dagoberts Computer; wählt man ihn (per Joystick) an, landet man im Wertpapiergeschäft. Man kann sich verschiedene Aktien mit ihren Kursen anschauen, interessante Papiere kaufen und dann möglichst gewinnbringend wieder abstoßen. Die zweite Möglichkeit führt uns in den Duck’schen Geldspeicher: Hier frönt der alte Geizhals seiner Lieblingsbeschäftigung – er badet im Geld. Man hält es kaum für möglich, aber auch dabei läßt sich was verdienen! Und zwar dann, wenn Dagobert bei seinem Sprung in die Talerfluten zufällig auf einer seltenen und daher wertvollen Münze landet.

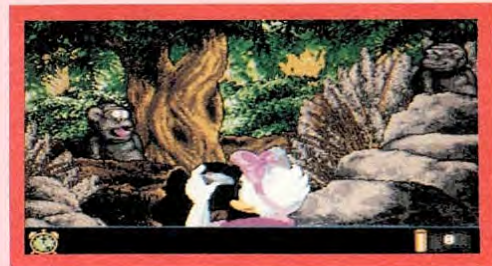
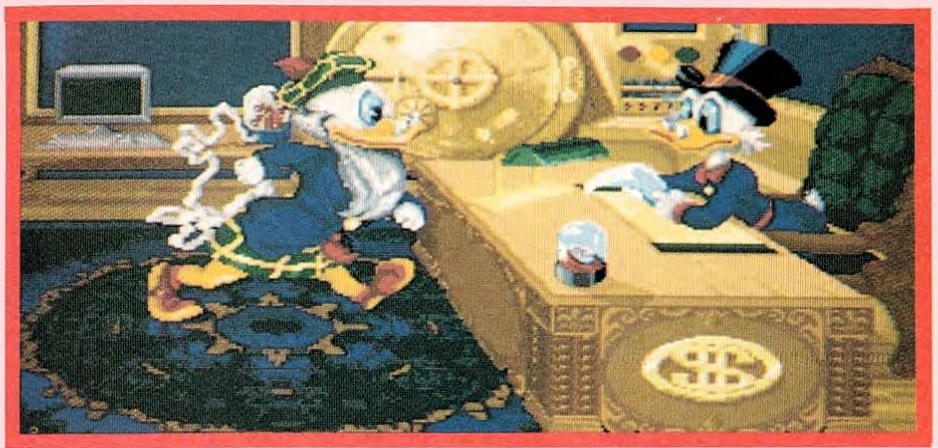
Badefreuden à la Dagobert

Die dritte und lukrativste Möglichkeit des Gelderwerbs ist schließlich auch die komplexeste. In Dagoberts Büro befindet sich ein sogenanntes „Control Center“, mit dem man eine Weltkarte auf den Screen zaubern kann. Wählt man irgendeinen Ort auf dieser Karte aus und drückt auf den Feuerknopf, so erfährt man postwendend, welcher Schatz dort verborgen ist, und wieviele Tage man braucht, um hinzukommen. Jetzt noch schnell das Flugzeug-Icon am unteren Bildschirmrand angeklickt, und schon rollt eine altertümliche Propellermaschine aus ihrem Hangar. Die Reise ist allerdings nicht ganz ungefährlich – man darf den alten Kasten nämlich selber fliegen und muß dabei allerlei Hindernissen ausweichen. Anfangs lassen sich hier (zeitraubende!) Bruchlandungen kaum vermeiden, aber recht bald hat man den Bogen raus und manövriert die Kiste souverän durch die Lüfte. Am Ziel angekommen, wartet die nächste Actionsequenz. Je nachdem, in welcher Gegend der Ort liegt, stehen dann Bergbesteigungen, Dschungelmärsche, Höhlenexkursionen oder Fotosafaris auf dem Programm. Beim Bergsteigen muß man sich mit Seil und Wurfhaken nach oben hangeln, wobei herabstürzende Felsbrocken oder beutegierige Bären die Gipfelstürmer behindern. Im Dschungel schwingt man per Liane von Baum zu Baum, benutzt biegsame Äste als Sprungbretter und Flußpferde als lebende Flöße. Hier kommt es natürlich besonders auf das

richtige Timing beim Springen an – wer sich noch an das gute alte „Pitfall" erinnert (fragt mal Euren Uropa...), weiß schon ziemlich genau, was gemeint ist. Während man versucht, Tarzan Konkurrenz zu machen, wird man von ungezogenen Affen mit Kokosnüssen beworfen und kriegt es mit bösartigen Vögeln zu tun, die einen von Felsvorsprüngen oder Bäumen herabschubsen wollen. Die (unangenehmerweise bewohnten) Höhlen erweisen sich als sehr unübersichtliche Labyrinthsysteme, bei denen es schlicht und einfach darum geht, den Ausgang zu finden, und das möglichst schnell! Bei den Fotosafaris schließlich gilt es, wilde Tiere mit der Kamera zu „erlegen". Sind die 30 Tage dann um, bricht die Stunde der Wahrheit an, und die beiden Konkurrenten kommen auf die Waage: Wer hier zu leicht befunden wird, hat sich leider vergeblich angestrengt...

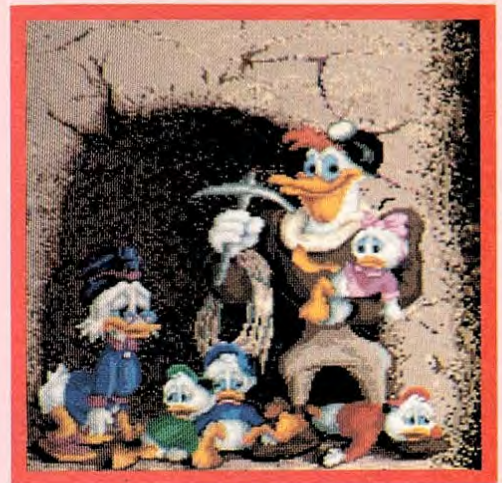
Duck Tales ist eine spaßige Angelegenheit, und das, obwohl die einzelnen Actionszenen spielerisch nicht besonders gehaltvoll sind. Das Aktiengeschäft hätte ebenfalls etwas komplexer ausfallen dürfen, genau wie die reichlich simple Joysticksteuerung. Über den Sound läßt sich hingegen wirklich nicht meckern – fast jeder Spielabschnitt ist anders vertont, es gibt Musik, hübsche FX und ein bißchen Sprachausgabe obendrein. Der Höhepunkt aber ist und bleibt die sagenhafte Grafik: Bilder und Animationen zählen zweifelsfrei zum Besten, was jemals auf dem Amiga zu sehen war! Bloß da wo gescrollt wird, muß sich der Betrachter mit langsamen und zudem ruckeligen Bewegungsabläufen begnügen.

Alles in allem ist Duck Tales zwar kein ungetrübtes Vergnügen, aber wenn Disney Software so weitermacht, darf man auf zukünftige Abenteuer aus Entenhausen schon sehr gespannt sein. Und davon mal ganz abgesehen: Von Onkel Dagobert über Daisy, Daniel Düsentrieb oder die Panzerknacker bis hin zu Tick, Trick & Track ist hier wirklich die gesamte Enten-Prominenz vertreten – für echte Fans könnte sich die Anschaffung allein schon deshalb bezahlt machen!

(C. Borgmeier)

Duck Tales

Grafik:	92%
Sound:	76%
Handhabung:	59%
Spielidee:	54%
Dauerspaß:	62%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	66%

Variabel
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Titus/Disney
Bezug: AHS-Amegas

Spezialität: Deutsche Anleitung, zwei Disketten, Zweitlaufwerk wird unterstützt. Längere Ladezeiten, Installation auf Festplatte ist möglich (Paßwortabfrage).

Power auf Dauer

Wargame Construction Set

Eins muß man den Jungs von SSI lassen: Sie geben nicht auf! Kaum haben wir diesen Monat drei bis elf ihrer Games getestet, schon sorgen sie wieder für Nachschub. Und diesmal kann man sich die Wohnzimmerschlachten sogar selbst zusammenbasteln!

Wer es gar nicht abwarten kann, darf mit den vorgefertigten Szenarios gleich ein wenig herumspielen, der eigentliche Clou ist aber natürlich der Editor, mit dem jegliche Ausgangslage zusammengestellt werden kann. Zunächst wird mit einem reichhaltigen Menü die Karte gezeichnet, dann wählt man die gewünschten Einheiten aus (es gibt 31 mögliche Units vom Bogenschützen bis zum Panzer). Die Farbgebung und Kampfkraft der Truppen kann nach Lust und Laune verändert werden, schließlich wird die Armee auf dem Terrain plaziert. Tja, und dann geht halt das übliche SSI-Gerangel los, aufgeteilt in beliebig viele Runden, die in einen festen Handlungsablauf aufgegliedert sind.
Kommen wir zur technischen Seite der Angelegenheit: Die Steuerung erfolgt durchgängig per Maus und funktioniert hier sogar einigermaßen einleuchtend. Allerdings muß man sich manches selbst erarbeiten, da das Handbuch nicht für den Amiga gedacht ist. Die Grafik sieht wesentlich besser aus als gewohnt und ruckelt nicht mehr gar so arg; sogar die Ohren kommen zu ihrem Recht. Der Titelsound ist nicht übel (klingt ein bißchen nach Morricone), während eines Spiels gibt's allerdings nur schlappe FX.
Solltet Ihr solche Strategicals mögen, dann holt Euch das Ding – weitere Games dieser Art werden damit praktisch überflüssig! So gesehen, ist das Construction Set wirklich das ultimative SSI-Wargame... (jn)

Wargame Construction Set

Grafik: 47%
Sound: 41%
Handhabung: 62%
Spielidee: 54%
Dauerspaß: 55%
Preis/Leistung: 50%
Red. Urteil: 54%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: SSI
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Umständliche Handbuchabfrage, Zwei-Spieler-Option, Save-Funktion, strategischer oder taktischer Spielmodus.

Unter Denkmalsch(m)utz?

Defender II

Es ist ja ein lobenswertes Unterfangen, wenn Softwarehersteller alte C 64-Klassiker für den Amiga herausbringen. Aber erstens wurde „Defender" schon zigfach kopiert, zweitens ist das Prinzip total überholt, und drittens kann man es mit der Originaltreue auch übertreiben...

Dem guten Jeff Minter sind derlei Bedenken wohl erst gar nicht gekommen, schließlich konnte er anno dazumal mit „Defender" einen satten Erfolg landen. Und wenn sich ein Mann, der am 64er ein Kultspiel nach dem anderen produziert hat, an eine Amiga-Umsetzung macht, dann wird doch wohl etwas dabei herauskommen?! Nun, tatsächlich dabei herausgekommen ist eine derart erbärmliche Version des Action-Klassikers, daß daneben auch der schwächste Clone (z.B. „Anarchy") wie ein Meilenstein der Programmierkunst aussieht! Tja Jeff, wenn man ein Game, in dem nichts weiter zu tun ist, als mit einem Mini-Raumschiff ballernderweise nach links oder rechts zu fliegen und so ein paar Männchen zu verteidigen, schon nicht mehr hinkriegt, wird's wohl langsam Zeit, an die Rente zu denken...
Die Grafik ist 1:1 zum Original, nach heutigen Maßstäben also ein schlechter Witz, dazu flimmert sie fürchterlich, und das Scrolling ruckelt auch nicht schlecht. Die Soundeffekte sind schlimm, die Musik ist noch übler, aber die Krönung ist die Steuerung: Geflogen wird mit der Maus, die mit allerlei sinnlosen Funktionen (über-)belegt wurde – dafür findet man nicht nur die Smartbombs, sondern auch die normale Bordkanone auf der Tastatur!
Neben Defender II hält die Disk noch das originale Vorbild und das eng verwandte „Stargate" bereit – eins grauenhafter als das andere... (mm)

Defender II

Grafik: 12%
Sound: 19%
Handhabung: 17%
Spielidee: 6%
Dauerspaß: 7%
Preis/Leistung: 11%
Red. Urteil: 8%
Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: ARC
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Zwei-Spieler-Option (hintereinander...), mehrere Highscorelisten, Übungsmodus.

Western von Gestern
Badlands Pete

Pete hat wieder mal Ladehemmung...

Computer-Cowboys seien gewarnt: ARCs Actionspielchen läßt nicht etwa die rauhen Zeiten des Wilden Westens neu aufleben, hier wird viel eher der Spielspaß zu Grabe getragen...

Die Töchter des Gouverneurs wurden entführt, also beauftragt der verzweifelte Papa den Westener Pete Coyote mit der Wiederbeschaffung des Nachwuchses (eine schlechte Wahl, wie sich nach knapp zwei Sekunden Spielzeit herausstellt...). Für jede gerettete Tochter gibt's einen Batzen Gold, für jeden erlegten Kidnapper noch eine Handvoll Dollar mehr.
Was erwartet nun den unerschrockenen Kopfgeldjäger? Viele Feinde, viel zum Aufsammeln und – das schlechteste Spiel westlich von Texas! Das Umherirren in der Wildwestlandschaft entpuppt sich als aussichtsloser Kampf mit der (oder vielmehr gegen die) ultra-umständlichen Joysticksteuerung: Bis man Pete endlich in die richtige Schußposition gebracht hat, wurde er meist schon längst vom Gegner mit Kugeln durchsiebt. Zu allem Unglück bewegt sich der Held mit gezogener Knarre keinen Millimeter mehr vom Fleck, um den Revolver wieder einzustecken, muß die Leertaste bemüht werden, usw. usw.
Die (mittelprächtige) Grafik ist zwar in 2D gezeichnet, man kann aber jeweils ein, zwei Schritte nach vorne und hinten machen, um angrenzende Räume zu erreichen oder Hindernissen auszuweichen. Es wird nur der halbe Bildschirm ausgenutzt, und das Scrolling ruckelt auch recht kräftig. Die Country-Musik als Titelsoundtrack ist hingegen nicht mal so übel, die Effekte sind dann aber wieder ziemlich bescheiden. Wäre das Game ein Pferd, müßte man dem Klepper wohl den Gnadenschuß verpassen... (mm)

Badlands Pete

Grafik:	54%
Sound:	51%
Handhabung:	9%
Spielidee:	46%
Dauerspaß:	12%
Red. Urteil:	16%

Für Experten
Preis: noch offen
Hersteller: ARC
Bezug: noch offen

Spezialität: Die Highscores werden nicht gesaved – das war zwar nicht anders zu erwarten, aber was Spezielleres haben wir nicht gefunden...

Überraschungsei zum Spartarif
Fantasy World Dizzy

Der Eiertanz beginnt...

Der Amiga Joker meint: Fantasy World Dizzy bietet viel Qualität für wenig Geld!

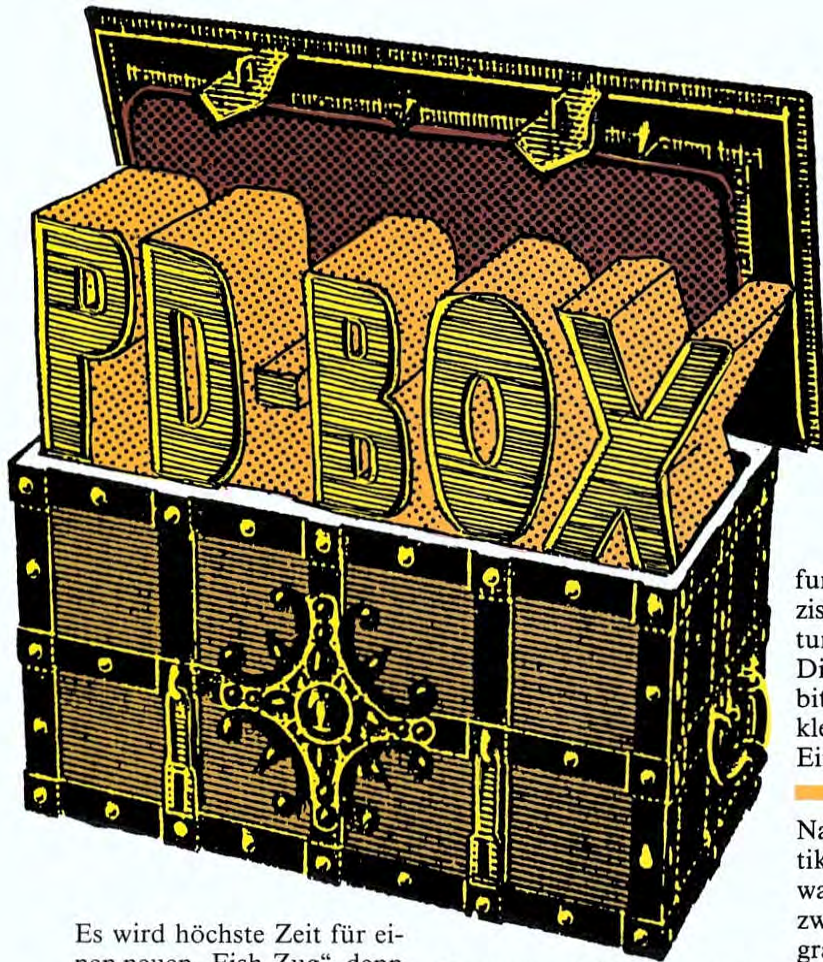
Nicht ganz ein Jahr ist es her, da überraschte uns Code Masters mit einem ausgefeilten Low-Budget-Game namens „Treasure Island Dizzy". Der Held der abenteuerlichen Schatzsuche war ein springlebendiges Frühstücksei – jetzt ist er wieder da!

Für seine Reise durch die „Fantasy World" hat sich unser Eierkopf sogar mit einem echten Abenteurer-Hut ausgestattet! Derart professionell ausgerüstet macht sich Dizzy auf die Socken, um Daisy, seine Angetraute, zu befreien, die ein übler Magier in die finsteren Dungeons seiner Burg verschleppt hat. Vom Spielprinzip her unterscheidet sich das aktuelle Action-Adventure allerdings so gut wie gar nicht vom Vorgänger: Dizzy muß laufen, hüpfen, kombinieren und dabei allerlei wertvolle oder nützliche Dinge einsammeln. Natürlich gibt's wieder genügend gefährliche Widersacher und Fallen, vor denen sich der abenteuerlustige Hühnernachwuchs in acht nehmen sollte.
Der zweite Teil der Dizzy-Saga kennt immer noch kein Scrolling, das Umschalten zum neuen Bild geschieht jedoch so schnell, daß die Unterbrechung kaum ins Gewicht fällt. Auch die Grafiken sind hübsch und bunt wie eh und je, an Details haben sie sogar dazugewonnen, und die sauberen „Einimationen" sind ebenfalls nicht zu verachten. Nur die (an sich recht nette) musikalische Begleitung langweilt auf Dauer ein bißchen. Die Stick-Steuerung ist hingegen über (fast) jeden Zweifel erhaben – wer eines der drei Leben verliert, ist zumeist an der eigenen Tollpatschigkeit gescheitert. Mit einem Wort: Ein Muß für Dizzy-Fans und solche, die es werden wollen! (jn)

Fantasy World Dizzy

Grafik:	72%
Sound:	64%
Handhabung:	73%
Spielidee:	65%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	94%
Red. Urteil:	73%

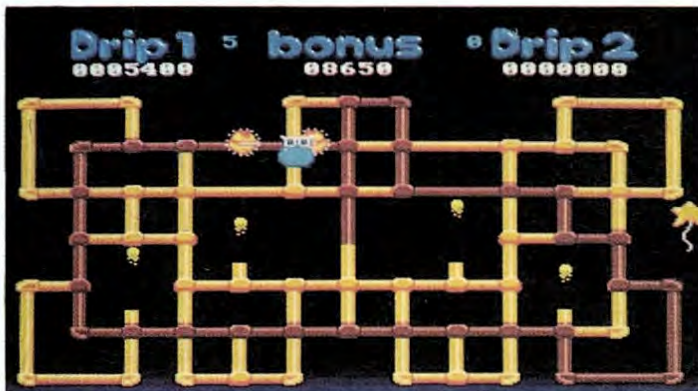
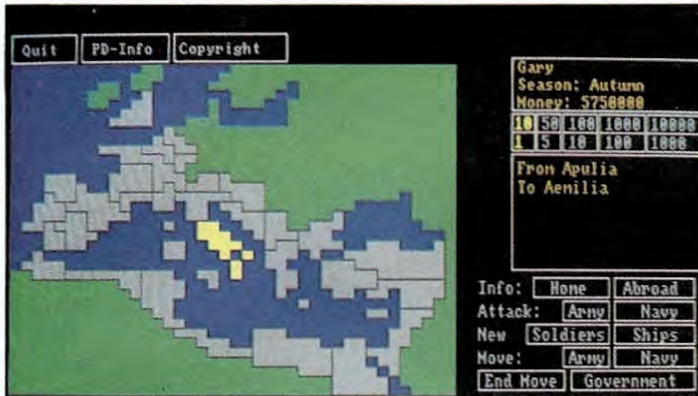
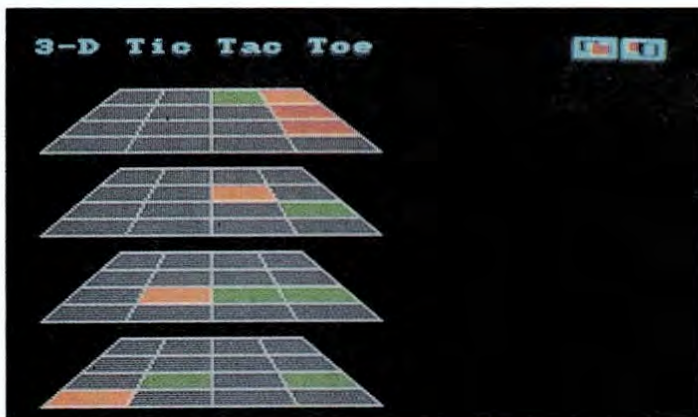
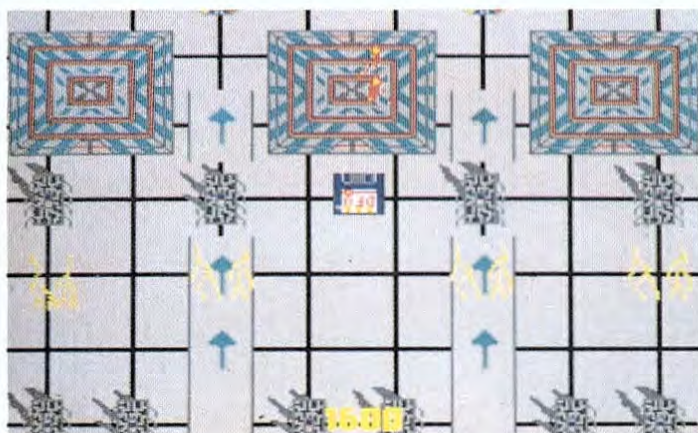
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 19,– DM
Hersteller: Code Masters
Bezug: Joysoft

Spezialität: Keine speicherbaren Highscores, keine Save-Funktion, aber ein Pausemodus und abschaltbare Musik.

Na, sitzt Euch der Anwendungs-Schock vom Februar noch in den Knochen? Keine Bange, diesmal gibt's keine „Tool-Box" – heute dreht sich wieder alles um Spiele!

Es wird höchste Zeit für einen neuen „Fish-Zug", denn diese Reihe ist mittlerweile kräftig angewachsen und hat bereits die Nr. 400 hinter sich gelassen. Wenn also die eine oder andere unserer heutigen Neuvorstellungen auch nicht mehr so ganz „ofenwarm" ist, so handelt es sich dabei doch um Fischlein der Güteklasse A. Und so einen Festschmaus darf man doch nicht einfach übergehen...

Als erstes ist uns **Fish 347** ins Netz gegangen; darauf befindet sich mit **Drip** ein echter Spieleknüller: Die alljährliche Bubble Burster-Party, ein Pflichttermin für jeden Drip („Tropfen"), wurde von den bösen Pipelines gesprengt. Die widerlichen Rohre haben alle 16 Stockwerke des Clubhauses mit einem komplizierten Leitungssystem überzogen und damit die Partygäste verjagt. Ein heldenmütiger Tropfen ist jedoch übriggeblieben und versucht jetzt, die Eindringlinge in die Flucht zu schlagen. Dazu muß er an sämtlichen Rohren entlangfahren und sie so zum Rosten bringen. Er wird dabei (unter anderem) von Säure-, Plasma- und Eistropfen behindert, gottlob tauchen aber gelegentlich auch Verbündete auf, die ihm zusätzliche Leben spendieren oder ihn zu sonst unzugänglichen Stellen des Rohrnetzes transportieren. Alle drei Level gibt's eine Bonusrunde, und für jeweils 10.000 Punkte erhält man einen Extra-Tropfen.
Die Grafik kann mit originellen Gags aufwarten und ist, genau wie der Sound, auf absolut professionellem Niveau. Die Joysticksteuerung funktioniert angenehm präzise, eine englische Anleitung ist als Textfile auf der Disk enthalten. Der Autor bittet bei Gefallen um eine kleine Spende – an caritative Einrichtungen!

Nach der Joystick-Akrobatik wechseln wir jetzt in etwas ruhigere Gefilde, und zwar zum Shareware-Programm **Imperium Romanum** auf **Fish 362**. Dieses Strategiegame des bekannten PD-Autors Roland Richter ist der Nachfolger von „Emperos – The Trade". Das Römische Reich wird mit der Maus gesteuert und erlaubt die Teilnahme von zwei bis vier Mitspielern (menschlichen – der Amiga darf leider nicht mitmachen). Jeder Möchtegern-Imperator übernimmt eine von vier Städten und bemüht sich, mit ihr die Vorherrschaft im mediterranen Raum zu erlangen. Um die Konkurrenz klein zu halten, plaziert man Truppen und Schiffe an strategisch günstigen Punkten, sendet Spione aus (Wissen ist Macht!) und verleibt sich

DragonCave: Sokoban à la Dungeon Master

Drip: Es lebe der Rost!

Strategie für Historiker: Imperium Romanum

3D-TicTacToe: Tüfteln in der dritten Dimension

Heiße Balleraction mit Drive Wars

neue Provinzen ein, die den Staatssäckel füllen. Auch der Bau von Aquädukten, Thermalbädern und Häfen kann sich als sehr nützlich erweisen.
Die Grafik ist zwar eher schlicht ausgefallen, aber bei einem Strategiegame spielt das ja nun keine so große Rolle. Hauptsache es macht Spaß, und das tut es – besonders mit drei oder vier Teilnehmern! Spiel und Anleitung sind in englisch; der Autor arbeitet aber gerade an einer deutschen Version, bei der dann auch Spielstände abgespeichert werden können.

Nochmal was für die kleinen grauen Zellen ist **3D-TicTacToe** auf **Fish 366**. Es handelt sich um eine dreidimensionale Ausführung des bekannten „Vier gewinnt", die aus vier übereinander angeordneten Spielflächen besteht. Ziel der Übung ist es, eine Reihe von vier Steinen zu bilden, egal ob nebeneinander, übereinander oder diagonal. Zum Plazieren der Steine klickt man einfach das gewünschte Feld mit dem Mauszeiger an, dann ist der Computer mit seinem Zug dran, usw.. Durch die dreidimensionale Darstellung ist es zwar ein wenig mühsam, die richtigen Diagonalen aufzuspüren, trotzdem ist das Game für Solotüftler ganz unterhaltsam – zumindest für mal eben zwischendurch.

Wer die **Fish 395** mit **DragonCave** ins Laufwerk schiebt, könnte zuerst meinen, daß er sich in der Diskette geirrt hat: Grafik, Steuerung, ja selbst die Sound-FX sind genau wie bei „Dungeon Master"! Das kommt natürlich nicht von ungefähr, die Autoren (der „Bernstein Zirkel") haben tatsächlich die Original-Verliese des Rollenspielklassikers für ihr Spiel verwendet (selbstverständlich mit vorheriger Erlaubnis!). Hier geht es allerdings nicht um die üblen Machenschaften von Lord Chaos, sondern um Truhen bzw. Schatzkisten: Die stehen mehr oder weniger zufällig verteilt in den Gängen herum und sollen nun in möglichst wenigen Zügen an markierte Plätze geschoben/gezogen werden. Es handelt sich also um eine „Sokoban"-Variante. Aber was für eine! In insgesamt 100 Leveln muß man aufräumen, wovon 50 mit dem eingebauten Editor nach eigenen Vorstellungen gestaltet werden können. Die Level lassen sich allesamt direkt anwählen, die Grafikdarstellung erfolgt wahlweise zwei- oder dreidimensional. Falls man sich mal „verschoben" hat, ist das auch kein Problem – bis zu 1.000 Schritte können wieder rückgängig gemacht werden. Also ein Denkspiel vom Feinsten, bei dem Inhalt und Verpackung gleichermaßen stimmen!

Zum Schluß gibt's nochmal Action mit **Drive Wars** auf **Fish 400**. Dieses Shareware-Game wurde mit dem „SEUCK" erstellt, es handelt sich dabei um ein vertikal scrollendes Ballerspiel. Man steuert eine kleine Diskette, die gnadenlos mit allerlei blitzeschleudernden Chips und tödlichen Elektro-Mäusen aufräumt. Wer einen zweiten Joystick zur Hand hat, kann die actiongeladene Reise durchs Land der Laufwerke und Computerviren auch gemeinsam mit einem Freund antreten. Drive Wars bietet sauberes Scrolling, gute Sound-FX – und stammt von einem Vierzehnjährigen! Er möchte übrigens eine Gebühr von 7 Dollar, damit er sich endlich eine Festplatte zulegen kann...
Alle vorgestellten Games sind erhältlich über:

Wolfgang Bittner PD
Wilhelm von Ketteler Str. 5
6705 Schifferstadt

Kosten tun sie jeweils 3,50 DM zuzüglich Versandkosten. Nächsten Monat gibt's dann weitere PD-Perlen, haltet so lange die Händchen warm und die Ohren steif! (wh)

HAI JOKER! WAS MACHST'N DA? AH, SEH SCHON: 'NE NEUE SIMULATION! WAAAHNSINNSGRAFIK – DIE FLIEGER SIND JA ECHTER ALS ECHT! GLEICH MAL ANTESTEN...

NA JA, DIE STEUERUNG IST ABER NICHT SO DAS GELBE... ORIGINELL IS' ES AUCH NICHT GERADE... UND FÜR'N KRIEGSSPIEL KOMMT'S REICHLICH HARMLOS RÜBER – HAT DA ETWA DIE BPS SCHON DRAN RUMGESCHNIPPELT?

DAS SIEHT NUR AUS WIE EIN SPIEL – ANDERE ZENSIEREN NÄMLICH NOCH VIEL BESSER...

AM GOLF KRIEG

Suche Software

Suche Spiele und Anwender-Programme zu tauschen oder zu kaufen im Raum Linz-Österreich. Günter Lassy, Waldeggstr. 52, A-4020 Linz, Tel. 0732/57558

Kaufe Originale: Epic, Secret of Monkey Island, Wings of Death, A-10 Tank Killer, Die Hard, Street Rod, Robocop 2, Total Recall. Nur Originale. Tel. 0231/874016.

Dungeon Quest Wer kann mir helfen? Rolf Damm, Sonnenweg 5, 5860 Iserlohn.

Suche Software: Emerald Mine II (mit Leveleditor!). Benjamin Casper, Weißenburgstr. 19, 5000 Köln 1, Tel. 0221/721257.

Suche für Amiga 500 noch dringend Spiele. Wer kann mir günstige Angebote machen? Suche auch noch Textverarbeitung und Diskettendatei zum Drucken. Thomas Cron, Logenstr. 20-22, 4300 Essen 1

Kaufe Software aller Arten für A 500. Kaufe nur Originale mit Anleitung. Schickt Eure Listen an Sven Quamina, Fontanestr. 4, 4793 Büren.

Suche Originale für bis zu 60% vom NP. Kaufe auch ganze Sammlungen, wenn der Preis in Ordnung ist. Schreibt an Jan Arts, Nikolauskirchstr. 5, 3560 Biedenkopf

Suche Amiga-Originale: Silent Service, The Plague und Maniac Mansion (dtsch.). Habt Ihr eins oder alle, schreibt an Florian Wendt, Krupunder Grund 46, 2083 Halstenbek. Zahle 20-45 DM pro Game.

Suche dringend für Amiga Dragon's Lair 1. Angebote an Ralf Reszeleit, Waldstr. 4 c, 4600 Dortmund 30. Nur Original!

Suche alte Originale bis einschl. '89. Star Wars, Interceptor, Silent Service, Bard's Tale, DPaint 1, Archon. Listen o.ä. bitte an Christoph Wulfert, Am Sültenberg 5, 3226 Hönze.

Suche Empire für Amiga 500. Original bis 40 DM an Robert Uhlig, In der Weede 50, 4400 Münster, Tel. 0251/6180214 oder 02536/6349 ab 18 Uhr.

Dringend! Ich suche die Spiele Wings, Sunny Shine o.t. Sunny Side o. Life, Where in World C. Sandiego?, Treasure Trap für A 500. Nur Originale. Kann leider nur 20 DM bezahlen. Sven Streitmayer, Schubertstr. 11, 7022 Leinfelden, Tel. 0711/756539.

Tausche original E-Motion gegen Space Rogue, Space Ace oder Space Quest III. Tausche auch org. Kult und Thunderbirds gegen Operation Stealth (dtsch.). Schreibt an Stefan Eireiner, Reichhausener Str. 12, 8221 Vachendorf

Suche Page Setter I o. II (nur Originale) deutsch. Schreibt an Joachim Schertl, Boschetsrieder Str. 97 e, 8000 München 70.

Abenteuer- und Rollenspiele gesucht (nur Originale). Bureaucracy, Hitchhiker's Guide, Might & Magic II, Faery Tale Adventure, Hero's Quest, Space Quest I-III sowie alle anderen Sierra-Spiele. Kaufe evtl. auch andere Spiele. Angebote und Preisvorstellungen an Gerald Schuh, Burenstr. 80, A-8052 Graz, Tel. 0316/574626.

Suche Amiga-Soft! Nur Originale. Zahle 25-35 DM. Turrican, 688 Attack Sub, Paris-Dakar 90, Tennis Cup. Suche auch Their Finest Hour (Org.) mit deutsch. Anleitung. Biete TV Sports Football (orig.). Erst dreimal benutzt. Tel. 09463/323 (Roland) 18-19 Uhr.

Kaufe Amiga-Originale. Total Recall, Robocop 2, Corporation, Lotus Esprit Turbo Challenge, Nightbreed, BAT, Powermonger, Street Rod, Die Hard, Sherman M-4, Wings of Death, Codename Iceman. Nur Originale. Tel. 0231/874016.

Suche das Amiga-Original Lords of the R.S. kompl mit Anl. und Cover. Biete als Tausch Fugger oder Wall Street Wizard ebenfalls kompl. mit Anl. und Cover. Tel Angebote nur Mo 18-20 Uhr. 069/854161 (Robert).

Do you wanna swap megacool Stuff write 2 Marcel Baumgart, Am Wasserturm 16, 2803 Weyhe 1.

Suche orig. Shoot'em up Constr. Kit mit dt. Handbuch und Verpackung. Angebote an Oliver Bernt, Ottensweide 14, 2102 Hamburg 93.

Hilfe! Wer hat folgende Spiele und möchte sie verkaufen/tauschen: Corruption (dt.), Herberts Hyperraumloch (mögl. dt.), On the Road, Thrill Time Platinium, Xenomorph, Blood Money? Verkaufe/tausche Techno Cop, Powerplay, Chariots of Wrath, Eye of Horus. Am-Originale. Ingo Traber, Weiherstr. 14, 7206 Emmingen.

Suche und biete Software! Suche Druckprogramm zum bunten Ausdruck. Schickt Listen oder Disks an Jens Berger, Post Box 036381, 5910 Kreuztal 1.

Suche Defender o.t. Crown, zum tauschen gegen E.S.S., Combat Course, A. Ski Sim., Jack Nicklaus Greatest 18 Holes oder Dragon Breath oder Interphase. Evtl. auch Kauf (orig.). Tel. 02166/37216 ab 16 Uhr.

Biete Software

Verkaufe mein Power Drift für Schleuderpreis von 30 DM. Oder tausche gegen Klax, Falcon Mission 2, The Jetsons. Oder laßt euch ein gutes Spiel einfallen und schreibt mir: Marco Seubert, An der Jahnhöhe 1, 8700 Würzburg Hdf, Tel. 0931/62988 17-21 Uhr.

Amiga Schweiz! Rockit hat alles, was Dein Herz begehrt! Von Originalen zu Anwendern, Games, PD, MIDI, Demos, Leerdisks, Beratung, Hilfe, Anleitungen, Lösungen. Rockit, P.O.-Box 124, CH-9242 Obernzwil.

Verkaufe neueste und beste Amiga-Soft. Für Liste Diskette beilegen. Jürgen Meisenburg, Rhönweg 37, 7730 Schwenningen. Anfänger willkommen!

Ich tausche Space Harrier II gegen Zak McKracken (wenn möglich in deutsch). Kai Volpp, Kaiserstr. 9, Lampertheim 1, Tel. 06206/54685.

Verkaufe Amiga-Originale: Loom, It Came from the Desert je 35 DM. Indy III (Adv.), Maniac Mansion je 30 DM. Running Man, Chambers of Shaolin je 25 DM. Nur Originale! Tel. 0231/874016.

Megaangebot! Verkaufe und tausche folgende Amiga-Games (Originale): Archipelagos 45 DM, Starglider II u. Hard Drivin' je 40 DM. Super Cars mit allen Codes 35 DM. Battle Squadron (nur Tausch). Tausche auch Missionen von Their Finest Hour. Tel. 06221/384032.

Verkaufe original Beverly Hills Cop. Preis nach Vereinbarung. Tel 0561/8700709.

Verkaufe nagelneue Kick-Off-Extra-Time-Disk für nur 25 DM / Porto. (Bitte Tel.-Nr. angeben.) Alexander Pomarac, Bahnhofstr. 53, A-6300 Wörgl.

Verkaufe Originalgames für Amiga. Aufgepaßt: Larry II u. III (je 512 KB), Space Quest III, Kult, Space Harrier II, Chambers of Shaolin, Dragon Spirit u.a.! Auch PD-Games (v.a. Tausch). Stephan Funke, Trift 18, 5160 Düren, Tel. 02421/55491.

Biete (alles Originale mit Anleitung): Conflict Europe 30 DM, Reisende im Wind 1 u. 2 25 DM, Warlock's Quest 20 DM, Galaxy Force und Handbuch zu F-16 Falcon je 15 DM. Maximilian Schwab, Am Schwalbenschwanz 37, 6000 Frankfurt 50, Tel. 069/529228.

Verkaufe Amiga-Originale! Alle 100%ig OK! Neuromancer 40 DM, Interphase 35 DM. Tausche auch gegen Ultima V, Wonderland, F-16 Combat Pilot, Shanghai, Their Finest Hour, Wings oder F-29 Retaliator. Nur Originale! Tel. 09621/63649.

Verkaufe original California Games komplett mit Anleitung und Verpackung für 35 DM. Tel. 030/3636444 ab 18 Uhr, fragt nach Jun.

Biete Software. Search for the Titanic für C-64 25 DM. Tel. 05130/1239.

Verkaufe Operation Thunderbolt, Sherman M-4, Xenomorph, Airborne Ranger und Katakis für je 25 DM. Hans-Joachim Hofmann, Tel. 06733/7074.

Biete Original-Games: Balance of Power 2, Populous je 20 DM. Kick Off 25 DM, Extra Time 15 DM. A. Cohrs, Am Bahnhof 44, 2105 Seevetal 1.

Verkaufe Their Finest Hour und Jump Jet mit dtsch. Anleitung für zus. 55 DM! Jochen Müller, Lauingerstr. 16, 8871 Gundremmingen, Tel.08224/7472.

Verkaufe Amiga-Originale: Typhoon 30 DM, Karting Grand Prix/Las Vegas auf einer Disk 20 DM, City Defence/Karate King auf einer Disk 40 DM. Alle zusammen 70 DM. Andre Hagel, Wolliner Str. 70 b, 2000 Hamburg 73.

Verkaufe org. Amiga-Games: Bad Company, Stormlord, Knights of the Chrystallion je 30 DM. Katakis 20 DM. Andreas Rzany, Haugenstein 30, 7240 Horb 1, Tel. 07451/6757.

Tausche Rollenspiel Legend of Faerghail gegen anderes, gleichwertiges RS (möglichst aus der AD&D-Reihe). Vollständig intakt, Anleitung und Poster unbeschädigt, 2 Wochen alt. Akzeptiere nur gut erhaltene Produkte, keine Raubkopien. Tel. 030/4045513.

Verkaufe Populous, Rock'n'Roll, Dungeon Master, Summer Edition je 40 DM. Klax u. Super Cars je 35 DM. Great Courts (a.A.). Tel. 02721/20177 (Jan).

Verkaufe oder tausche folgende Spiele: Eye of Horus, Techno Cop, Chariots of Wrath, Powerplay. Suche: Invest, Monkey Island, Loom, Emerald Mine 2. Ingo Traber, Weiherstr. 14, 7206 Emmingen 1, Tel. 07465/1085.

Verkaufe orig. Amiga-Games. Beast I u. II, Overlander, Pirates!, F-29, Flimbo's Quest, Rainbow Islands u.v.m. zwischen 10 und 40 DM. Gratisliste anfordern. Steffen Sladek, Leniorstr. 1-3, 3436 Hessisch Lichtenau 2.

STOP! Superbillig: Duper Demo-Intromaker 3 DM/Disk. Demos 1 DM/Disk. Seka-Sources u. ST Moduldisk 2DM/Disk. Tausch 1:1. Only PD! Infos anfordern (mit Rückporto) Thorsten Wiesweg, Neuenhof 1, 5608 Radevormwald.

Biete Amiga-Soft: Winter Olympiad, Frostbyte, Suicid Mission, Seconds Out und Karate King für je 10 DM. Hostages, Roger Rabbit für je 15 DM. Safari Guns, Ghostbusters 2, Dyter 07, Italy 1990 (alle neu) für je 20 DM. Neues TV Sports Football für 30 DM. Der erste

Käufer bekommt ein Spiel geschenkt. Suche den Code von Maniac Mansion, meiner ist leider abhanden gekommen. Zahle dafür sehr gut. Marco Köngeter, Tel. 0711/5301194 ab 20 Uhr.

Amiga-Software! 688, F-29, F-16, F-18, Pirates!, Rings of Medusa, Kick Off 1 u. 2, Larry I-III, Silent Service, World Cup 90, Iron Lord, Great Courts, Lords of the Rising Sun, Tetris, Stunt Car Racer, Super Car. Tel. 0421/440687.

Verkaufe Amiga-Originale: Black Lamp, Bundesliga Manager, Hard'n Heavy, Quadralien, Rick Dangerous, Spherical, Super Wonderboy, New Zealand Story, Time Bandit, Twinworld je 35 DM. Indy (Adv.), It Came from the Desert je 40 DM. Zeitschriften: Amiga 3/88-9/90 je 4 DM. Happy Computer 1/89-2/90 je 3 DM. Powerplay 3/90-11/90 je 4 DM. Amiga DOS 1/90-5/90 je 3 DM. asm 7/89, 12/89, 10/90 je 3 DM. Jürgen Endreß, Weidestr. 28, 7407 Rottenburg 5, Tel. 07472/1339.

Verkaufe folgende Amiga-Games: Lost Patrol 40 DM. F-16 Falcon 35 DM. Beast u. Kick Off II je 30 DM. POW u. RVF Honda je 25 DM. Sherman M-4 20 DM. Alles zusammen für 120 DM. Torsten Hein, Domeierstr. 21, 3250 Hameln 1, Tel. 05151/26368.

PD & Demos. Umfangreiches Angebot. Liste für 2 DM. Nur das Neueste. Henning Schmidt, Rheiner Str. 14, 4447 Hopsten.

Amiga-Software neu u. alt! Gratisliste anfordern! Postfach 610441, 3000 Hannover 61.

Verkaufe Amiga-Originale: Beach Volley, Cosmic Pirate, Vindex, Mega-Pack je 10 DM. Chinese Karate, Trained Mission, Footballer of the Year, Datastorm, Blasteroids je 7 DM. Anw.: Fantavision 20 DM. Christian Eloo, Alsenstr. 10 a, 4354 Datteln. Kaufe Originale: Klax, Player Manager, Treasure Trap, X-Copy.

Supergelegenheit. Verkaufe oder tausche das Superspiel Invest. 50 DM oder Midwinter/Red Storm Rising. Nur Originale, versteht sich.

Verkaufe oder tausche Amiga-Originale. Superbase 90 sfr., UBM-Text 50 sfr., Sprachenkit (Engl., Franz., Ital., Jap. usw.) 80 sfr.! Fabian Huser, Seebuchtstr. 31, CH-6374 Buochs, Tel. 041/643544.

Günstige Amiga-Software gibt es bei Energy Austria. Das absolut Neueste aus aller Welt! Jason, PF, A-8330 Feldbach.

Verkaufe aus Systemauflösung Originalsoftware, z.T. 30% des Kaufpreises: Datamat plus, Deluxe-Photolab, -Video, -Music Constr. Set, Digi Paint, Audio Master, Kind Works, Aztec C-Comp. Datamat, Textomat, Roger Rabbit, Dragon's Lair, Jungle Book, Pacmania, Wizball, Out Run, Hybris, Emmanuelle, Tetris, Fish, Platoon, Mickey Mouse, Better Dead than Alien, Reise zum Mittelpunkt der Erde, Motorbike Madness, Plutos, Lombard Ralley. Tel. 02174/39323.

Verkaufe Amiga-Original Larry III 70 DM (incl. dtsch. Lösungsheft und Porto). Thorsten Kortmann, Kreuzweg 56, 4408 Dülmen.

Wir verkaufen viele Originale: Forgotten Worlds 25 DM. Lurk. Horror, Baal, Adv. Ski Sim. je 20 DM. Treasure Island Dizzy, Capt. Blood, Rockstar je 15 DM. World Cup 90 und ein saustarkes Joypad je 10 DM. Für C-64: Robocop, Barbarian II (Disk, je 10 DM). Tausche auch gegen Gameboy-Spiele, Sierra-Adventures, Infocom-Adventures. Joachim Kläschen, Kempergraben 11, 2262 Leck.

Verkaufe Originale: Manchester United 35 DM. World Soccer (Zeppelin) 20 DM. Außerdem Sega Master System mit 11 Spielen, Arcade Joystick und Light Phaser für 400 DM. Spiele auch einzeln: Wonderboy I u. II, Space Harrier, Thunderblade, Shinobi je 30 DM. Powerstrike, R-Type, California Games, Golvellius je 35 DM. Phantasy Star, Y's je 40 DM. Tel. 02101/514996.

Amiga-Demos! Verkaufe neue und alte Demos! Info-Disks gegen 5 DM! Jens-Oliver Klokkers, Marrinksweg 5, 4460 Nordhorn. Verkaufe folgende Originale: Three Stooges 35 DM. African Raiders 30 DM. Erdkunde-Kurs Deutschland 25 DM.

Verkaufe folgende originalverpackte Amiga-Spiele: Mission Elevator u. XR 35 je 20 DM. Dogs of War 40 DM. Space Ace 60 DM. Tausche auch gegen Tie Break, Player Manager, Dino Wars, Impossamole, Xenon 2. Dominik Somar, Bahnhofstr. 17, 8100 Garmisch-Partenkirchen, Tel. 08821/58112 ab 18 Uhr.

Billig! Corporation, Xenomorph, Battletech, Roadwar 2000, Autoduel, Alternate Reality je ab 20 DM. Blasteroids, Xybots, Dragon Spirit, Battlehawks 1942, North & South je ab 15 DM. Tel. 08682/7242 (Michael) 16-18 Uhr.

Verkaufe Originale für Amiga: MS-Text, D-Sort III, Superprint, Labelpaint je 9 DM. Kid Gloves 29,90 DM. Reik Winkelmann, Dorfstr. 4, O-2041 Faulenrost.

Verkaufe ältere und neue Amiga-Software zu günstigen Preisen und Super-Service. Darum Gratisliste unverz. anfordern. Es lohnt sich. Turbo-Soft, M. Frey, Zwyssigstr. 35, CH-9000 St. Gallen.

Biete Clever & Smart, Skyblaster, Action Service je 10 DM, Hawkeye, Powerdrift je 15 DM. Kid Gloves, Viruskiller The Terminator V 2.1 je 30 DM. Third Courier, N.-Y. Warriors je 40 DM. Stefan Klemm, Händelstr. 45, 6100 Darmstadt 23, Tel. 06150/83686.

Ich verkaufe Amiga-Originale: Batman, Robocop, Running Man je 40-50 DM. Video-Adapter A 520 50 DM. Christof Kaesemann, Krampenhöhe 42, 5063 Overath 2, Tel. 02206/7684.

Verkaufe Originale: North & South, Populous, F-16 Falcon je 40 DM. Space Quest I, Wonderboy je 30 DM. Hostages, Barbarian, Millennium 2.2 je 20 DM. Football Manager II 15 DM. Thexder 10 DM. Tel. 08194/1336 (Ralph).

Biete Software für den Amiga!! Tel. 05731/3925 14-17 Uhr u. 05732/74111 (24 Std.)!

Verkaufe oder tausche D-Paint III (Orig.) dtsch. mit Handbuch. Weitere Soft-Angebote und Kontakte gesucht! Marco Grix, Dreifertstr. 77, O-1800 Brandenburg

Amiga u. MS-DOS! Löse umfangreiche Software-Sammlung auf. Amiga u. MS-DOS: Möchte mein Wissen und meine Erfahrungen mit Anfängern teilen. Info unter Lelink, PoBox 27, L-3801 Schiftlange, Tel. 00352/594014.

Verkaufe Amiga-Spiele (Originale): Beast 2 mit T-Shirt 60 DM. Unreal, F-16 Falcon, It Came from the Desert, TV Sports Basketball je 50 DM. Blood Money, Chambers of Shaolin, Xenon 2, Super Wonderboy in ML, Lightforce je 40 DM. Roger Rabbit, R-Type, Slayer je 30 DM. Taekwondo 10 DM. Zusammen nur 500 DM. Alexander Tinschert, Waller Heerstr. 50, 2800 Bremen 1, Tel. 0421/391352.

Verkaufe Manhunter N.Y. für 230 öS. Mit Schachtel und kompletter Beschreibung. Nur innerhalb von Österreich. Tel. 0222/2520454.

Verkaufe Fish-PD Nr. 270-370 inkl. Diskbox für 200 DM zzgl. Porto. Daniel Hennig, Thomas-Schwarz-Str. 62, 8060 Dachau, Tel. 08131/8888.

Verkaufe dem ersten, der sich meldet orig. Dragon's Lair 2 für nur 50 sfr. Only Switzerland. Oliver Berger, Spittelgasse 1, CH-5115 Möriken, Tel. 064/532412.

Amiga-Software! Neueste Games und viele dtsch. Anleitungen superschnell und günstig abzugeben. Die erste Adresse für den engagierten Amiga-User! Umfangreiches Gratisinfo auf Disk anfordern. Amiga-Usergroup, Postfach 612, A-8011 Graz.

Ranger PD! Die kostenlose PD-Serie! Einfach eine leere Disk und frankierten Rückumschlag an: Ranger PD, Postfach 1107, 8732 Münnerstadt. PD-Autoren, schickt mir Eure Programs! Nur so kann ich dieses Projekt durchziehen!

Tauschpartner für Seka- u. Devpac-Sourcecodes, Demos und Tools gesucht! Schreibt mit Disks an Stefan Schalich, Wacholderweg 2, 3300 Braunschweig!

Originale! Hi, verkaufe Their Finest Hour 50 DM, Pirates! u. It Came from the Desert je 40 DM. Verkaufe auch asm von 88 und 89 je 1 DM/Stück. Alles 100%ig OK. Tel. 04161/52447 (Thomas).

Verkaufe oder tausche: Spy vs. Spy 1 u. 2 je 15 DM. Thunderblade 20 DM. Day of the Viper 30 DM. 688 Attack Sub, Super Cars je 40 DM. Dungeon Quest 50 DM. Beast II 70 DM. Markt & Technik: Sonix Hitkiste, Mathematik I u. II, Englisch I, Amiga Disk II je 25 DM. Alle Progr. und Spiele mit dtsch. Anleitung. Jan Geiger, Bergstr. 24, 6601 Riegelsberg, Tel. 06806/46330.

Habe neueste Software wie The Plague, Pirates!, Zak McKracken mit Code und Anl., Unreal, Wings of Fury, Emmanuelle. Suche Kontakte zum Tauschen. Listen an Alexander Leitner, Baumbachstr. 16, A-4020 Linz.

Tausche meine sechs Originalspiele oder Kickstart 1.2 (Hardware) gegen zwei Spiele von Dir: Dragon's Lair II und King of Chicago. Wenn Du sie nicht zusammen hast, macht es nichts, tausche oder kaufe sie auch für je 40 DM. Christian Kaes, Am Sandberg 84, 6000 Frankfurt 70.

Tausche Invest gegen Second World und Budokan gegen Imperium. Mit Anleitung, für Amiga. Tel. 05732/6457.

Biete Amiga-Originale. Data-Becker-Programme: Datamat und Textomat jeweils 50 DM! Erdkunde-Kurs 30 DM. Kingsoft: Pinball Wizard und Quiwi je 30 DM. J. Eichhorn, Tel. 08458/8541.

STOP! Verkaufe Super Actionspiel X-Out! Natürlich original und für Amiga! Kai Hagelganz, Moskauer Str. 37, O-5300 Weimar.

Verkaufe oder tausche Orig.-Spiele: Larry I mit Auflösung, Indy (Adv.) mit Aufl. je 30 DM. Silent Service 20 DM. Way of the Little Dragon 15 DM. Helge Müller, Marienstr. 8, 7880 Bad Säckingen, Tel. 07761/2146.

Verkaufe Original-Spiel Iron Trackers für ca. 25-35 DM. Tel. 0511/775428. 15-18 Uhr (Gunther).

Midi-Musiker! Verkaufe Midi-Music-Manager 45 DM. King's Quest 1-3 je 20 DM (alle drei 50 DM). 64er Pack: Legend of BS, Heroes of the Lance für zus. 25 DM. C. Frey, Schickhardtstr. 24, 7148 Remseck 1.

Verkaufe Originale! Von etwas älteren bis neue alle original verpackt mit dtsch. Anleitung! Tel. 08161/12398 (Oliver).

Amiga-Originale zum Einheitspreis von 30 DM/Stück. Dtsch. Anl.: Down at the Trolls, Skychase, Tanglewood, Knightforce, Chrono Quest, Indian Mission, Druid II, Stormlord, Nebulus, Sir Fred, Populous, Day of the Pharaoh. Engl. Anl.: Adventure Construction Set, Elite, Carrier Command, Dragon's Lair. Sonstiges für je 30 DM: Amiga Power-Pack (Buch und zwei Anwender), Amiga 500-Buch (V 1.2), und Hardwareabschalter für A 501 (Ram-Erweiterung). Hannes Gnad, Torstr. 1, 6990 Bad Mergentheim-Dainbach, Tel. 07930/6116.

Amiga Schweiz Verkaufe und suche neueste Software. Bunny-Soft, Plattackerstr. 12, CH-3074 Muri, Tel. 031/524577.

Österreich! Amiga-Software! Preise und Liste auf Anfrage. Peter Hager, A-5142 Eggelsberg 3, Tel. 07748/2202 ab 15 Uhr.

Software für Österreich! Du suchst gute Software, Du hast wenig Geld, Du bist bei kir richtig. Peter Hager, A-5142 Eggelsberg 3, Tel. 07748/2202.

Halt! Verkaufe Originale! Amiga: Kick Off 2. C 64: Rainbow Is-

KLEINANZEIGEN

lands...). Liste gegen 1 DM Rückporto in Briefmarken. Daniel Nink, Sandweg 16, 6254 Elz, Tel. 06431/ 53553 (Mo u. Do 18-19 Uhr).

Verkaufe original Invest kompl in Deutsch mit Verpackung und Beschreibung, 1 Monat alt, kaum gespielt für 45 DM. Tel. 08669/5195 (Markus).

Verkaufe Emlyn H. Soccer 40 DM, Kick Off u. Extra Time 40 DM. Bionic Commando, Leaderboard, Rolling Thunder je 10 DM. Thorsten Perwitzschky, Rheinlandstr. 24, 6231 Schwalbach, Tel. 06196/ 3532.

Amiga-Originale! A-10 Tank Killer neu 60 DM. Viele andere zw. 20 u. 30 DM. Tel. 06192/36070 abends.

Habe folgende Amiga-Originale zu verkaufen (mit Verpackung). Soccer Manager Plus und Manchester United je 25 DM. Strider und Space Quest 1-3 je 30 DM. Impossible Mission 2 35 DM. Tetris 37 DM.

Powerdrift 39 DM. Beast, Speedball, Crazy Cars 2 je 40 DM. Bard's Tale I 49 DM. Manhunter N.Y., King's Quest 1-3 je 50 DM. Ultima 3 52 DM. Suche noch Dino Wars, Boxing Manager. Nur Originale!

PD-Games & Anwender. Tausche und verkaufe günstig ausgewählte PD-Soft. Liste oder 2 DM für meine Verkaufsliste an Rainer Safferthal, Fronackerstr. 55, 7050 Waiblingen.

Verkaufe Originale! Maniac Mansion, Their Finest Hour, Indy III, Loom, Gremlins 2, Castle Master, 688 Attack Sub, East vs. West, Drakkhen je 40 DM. R. Gerzner, Gotthardstr. 12, CH-8800 Thalwil.

Verkaufe Amiga-Originale: Circus Attractions, Hard'n'Heavy, Spherical, Grand Monster Slam je 40 DM. Golden Path, Black Shadow je 30 DM. Marco Flaschenträger, Tel. 06029/8445.

Verkaufe original Gnome Ranger für 15 DM. Joachim Schertl, Boschetsrieder Str. 97 e, 8000 München 70, Tel. 089/786552.

Amiga-Originale, ca. 50% vom Neupreis. Stars-Pictures-Show (u.a. Steffi Graf, auch animiert, Monica Seles, Sandra, G. Sabatini, Paola). Kostenlose Liste gegen Rückumschlag bei Postfach 500411, 7000 Stuttgart 50.

Verkaufe Amiga-Originale: Fred Feuerstein, Pacland je 25 DM. Fast Break 30 DM. Football Manager 2 & Expansion Kit 35 DM. Tausche auch gegen King's Quest, Space Quest oder Loom. Tel. 04921/ 41214.

Megademos! Ihr sucht Demos? Ich habe sie. Schickt 10 DM und 10 Disks. Verk. orig. Zak McKracken, Fish, Paperboy je 40-50 DM. Tausche auch gegen Sierra-Games. Oliver Daniels, Spritzmoor 29, 2000 Hamburg 53.

Verkaufe (nur Amiga-Originale): Indy 3 (Adv.) 25 DM. King's Quest 3, Beverly Hills Cop, Spy vs. Spy, Nebulus je 20 DM. Pink Panther 15 DM. Tausche Murder in Venice gegen Stadt der Löwen, Chase HQ, Super Wonderboy, Operation Stealth, Loom o.a.! Tel. Hannover/ 520041 (Nick).

Tausche original Rings of Medusa gegen org. Wings of Death oder Midwinter! Oliver Plink, Im Kirchenöschle 6, 7904 Dellmensingen, Tel. 07305/5124 ab 18 Uhr.

Verkaufe F-16 Falcon (Org.) mit Mission Disks I u. II 100 sfr. (ca. 130 DM). E.S.S. 60 DM. F-16 Combat Pilot 50 DM. Heavy Metal 40 DM. Dominik Zanolari, Oberwilerstr. 42, Postfach 961, CH-4102 Binningen 2.

If you wanna the newest soft on Amiga, write to Creatorsoft, P.O.Box 158, CH-7013 Domat/ Ems.

You want new soft? Dann bist Du bei uns richtig! Wir sind billig und zuverlässig. Call 04181/33700

Verkaufe Amiga-Originale: Xenon II, Jeanne d'Arc je 20 DM. Conflict Europe, Tank Attack & Brett je 30 DM. It Came from the Desert 40 DM. Alle mit dt. Anleitung oder kompl. deutsch. Suche auch neue Software oder tausche gegen F-29 Ret., Rollenspiele, Turrican, Midnight Res., Overrun, Sherman M-4, Imperium (schickt Liste). Andreas Borrosch, Dorffeldstr. 19, 4400 Münster. (Nur Originale)

Verkaufe ca. 40 Amiga-Originale. Fast alles Hits! Beast II, Tie Break, Pirates! Sonderangebote: Dino Wars 29 DM und Turrican 25 DM. Liste mit vielen Tests und Bildern für 2 DM Rückporto. Suche auch immer die neuesten Originale, viele alte auch noch. Kaufe ganze Sammlungen. Jan Arts, Nikolauskirchstr. 5, 3560 Biedenkopf.

Verkaufe gebrauchte Originalgames. Typhoon Thompson, Hard Drivin', Austerlitz, Zany Golf, Xenophobe je 40 DM per N.N.! Oder Testdrive I, Sidewinder II, World Class Leaderboard Golf je 25 DM per N.N.! Tel. 02822/52415 ab 19 Uhr.

Kaufe und tausche Originale (bes. Rollen- und Sierraspiele) für den Amiga. Verkaufe C-64-Originale (Zak McKracken). M. Brandenburg, Steinstr. 3, 2123 Bardowick.

Verkaufe Amiga-Originale: Crazy Cars II, Ghostbusters II, Super 6, Indy III (Adv.), Never Mind, World Games, Invest, California Games, Xenon 2, Power Drift, Lombard Rally, Fortress Underground je 10-40 DM. Christian Stueven, Ruhrfeld 63, 5309 Neckarhaim, Tel. 02225/12180.

Tausche orig. Police Quest 2 (1 MB) gegen orig. Gold of the Aztecs, Ghosts'n Goblins, Ghouls'n Ghosts oder gegen Hero's Quest. Tel. 02233/77494 (Jan).

Verkaufe oder tausche Imperium, Invest, Sim City, Second World je 45 DM. Das Haus 20 DM. Tel. 07726/8557 (Chrissi).

Verkaufe Champions of Krynn, L.O.F., Budokan, Invest, Starflight und einiges mehr für 10-40 DM (nur Originale). Fordert Liste an. Guido Breitfeld, Johannisstr. 66, 5024 Pulheim 1.

Verkaufe Amiga-Originale! Ca. 40 Hits aus asm usw.! Beast II, Drakkhen, Pirates!, Klax, North & South, Midwinter, Tie Break, Dragon's Breath und viele mehr. Sonderangebote: Cadaver 25 DM und Powermonger 30 DM. Liste (7 Seiten Tests, Fotos & Angebote) gegen 2 DM bei Jan Arts, Nikolauskirchstr. 5, 3560 Biedenkopf.

Switzerland! Dragon Software! Sucht ihr allerneueste Software? Eure Maschine wird sich sicher über allerneuestes Futter wie Powermonger ... freuen (in nächster Zeit auch Chase H.Q.). So eine Chance könnt ihr euch nicht entgehen lassen, und das noch zu so fantastischen Preisen. Versand nur in der Schweiz. Tel. 061/492938 (Christoph).

Verkaufe N.Y. Warriors (512 KB) für 50 DM oder tausche gegen N.Y.W. 1 MB. Georg Jelinek, Klöpflesberg 18, 8492 Furth i. Wald. Suche auch Cabal (bis 30 DM).

Tausche Indy III (Adv.) gegen Legend of Faerghail. Oder verk. für 50 DM. Nur Originale. Verk. org. Toobin' 45 DM. Tel. 06241/44914 (Thomas ab 14 Uhr).

Verkaufe Originale: Midwinter, Their Finest Hour, Pirates! je 45 DM. Zak McKracken dt., Oil Imperium, Manchester United je 35 DM. Fugger, Conflict Europe je 30 DM. Verk. außerdem Textomat und Datamat zus. für 50 DM sowie TV Modulator für 35 DM. Tel. 06432/3196 nach 17 Uhr.

Amiga Originalspiele und PD-Serien wegen Systemwechsel zu verkaufen. Liste gegen 1 DM Rückporto.

Kostenlose PD-Soft für Amiga. Liste gegen frankierten Rückumschlag anfordern. Heinz Udo Köhnen, Nakatenusstr. 94, 4050 Mönchengladbach 1.

Verkaufe Originalspiele für Amiga: Footballmanager I 20 DM, Action Fighter 30 DM, The Cycles 40 DM, Invest 45 DM. Diskettenbox für 80 Disketten 10 DM. 50 Leerdisketten (10 Stck. 8 DM, alle 30 DM). Tel 08441/5783 Mo-Fr ab 18 Uhr, Wochenende v. 11-21 Uhr.

Verkaufe Originale: Skyfox 2 von Electronic Arts für 25 DM und Space Ace für 50 DM; jeweils plus Versandkosten. Komplett mit Originalverp. Tel. 07154/22288 ab 19 Uhr.

Tausche Demos, Intros, Public Domain, Seka Source Codes u.a. legale Sachen. Tel. O7666/4763.

Verkaufe Spiele für Amiga (nur Originale): Table Tennis 30 DM, Indianapolis 500 50 DM, Rick Dangerous II 40 DM. Tel 02222/ 3312.

Verkaufe 24 C-64 Kassetten. Alles Originale. City Cobra, Feud, Alien für 150 DM (NP 280 DM). Angebote an Oliver Bernt, Ottensweide 14, 2102 Hamburg 93.

Verkaufe C-64 Originale. Panzer Strike, Overrun, Battles of Napoleon je 30 DM u. Portokosten. Schickt Eure Listen für Amiga (nur Originale). Thomas Borling, Butterweg 38, 4803 Steinhagen.

For bying the very latest stuff write to Frank Wensing, PF 108535, 4426 Vreden. Very cheap and fast abos available!

Verkaufe Amiga-Originale. Full Metal Planete, Strider, The Pawn, Quartz, Chambers of Shaolin, Battle Squadron, Batman, Speedball, Tetris, Beast, Powerdrift, Chase H.Q., Blood Money, Better dead than Alien, Western Games, Xenon

II, Starglider, Jagd auf Roter Oktober, Hard Drivin', Beach Volley, Untouchables, Impossible Mission II zwischen 33 und 55 DM. Tel. 05382/4858 ab 14 Uhr.

Verkaufe Amiga-PD und kopiere gegen geringe Gebühr (o,20 DM/ Disk) auf eigene Disketten. Schreibt mit 1 DM Rückporto an Michael v. Bezold, Eichenbusch 20, 2057 Reinbek.

Verkaufe für Amiga: Great Courts 2, Indy 500 je 50 DM. Monkey Island, Turbo Print 2 je 60 DM. Verkaufe auch PD aller Serien ab 2,30 DM und viel billiges Zubehör. Kostenlose Infos bei Marc Hilterscheid, Honigsheimstr. 6, 5000 Köln 71, Tel. 0221/7088544.

Verkaufe orig. Amiga-Spiele für 25 DM per NN. Skyblaster, Space Racer, Testdrive I, Pacland, Sidewinder II, WCL Golf. Tel. 02822/ 52415.

Verkaufe Originale für Amiga: Airborne Ranger 25 DM, Xenomorph, Personal Nightmare, Starflight, Kult je 30 DM. Falcon Mission 2 35 DM. Dungeon Master 45 DM. A-10 Tank Killer, Wings je 50 DM. Kostenlose Liste anfordern bei Willy Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Regen.

Verkaufe Yuppi's Revenge (Wirtsch.sim.) original und 100% OK für 35 DM VB! Suche Lotus Esprit, Cadaver, Big Business (mögl. dtsch.). Michael von Bezold, Eichenbusch 20, 2057 Reinbek.

Österreich! Amiga-Software! Gute Software gibt es bei Peter Hager, A-5142 Eggelsberg 3. Tel. 07748/ 2202 ab 15 Uhr. Ruft an, wenn Ihr schnell Soft sucht!

Österreich! Amiga-Software! Preise und Liste auf Anfrage. Schreibt an Peter Hager, A-5142 Eggelsberg 3, Tel. 07748/2202 ab 15 Uhr.

Verkaufe Amiga-Originale: Conquest of Camelot (1 MB) 55 DM, Indy 500 40 DM, Combo Racer 35 DM, Goldrush, E.S.S. je 30 DM. Operation Neptune, Altered Beast je 25 DM. Thunderblade 20 DM. Titan 15 DM. KQ I 10 DM. Marcus Than, Brunnenstr. 28a, 6090 Rüsselsheim 7, Tel. 06142/71267.

Super-Neuigkeit: Habt Ihr Software, die Ihr tauschen wollt? Kein Problem. Jörgs Softwaretauschclub ist für Euch da. Ruft an, es lohnt sich bestimmt. Info 0208/ 876361.

Verkaufe oder tausche Kick Off, Katakis je 30 DM. Premier Collection 50 DM. Originale, nur Amiga. Mit Anl. und Verpackung. Andreas Schneider, Mönchsrother Str. 13, 7091 Strambach.

Tausche Amiga-Soft. Bin 100%ig zuverlässig und hoffe das gleiche von Euch. Neben neuer Soft auch Älteres wie Battle Chess, Super Hang On, Hostages, Ports of Call, Purple Saturn Day vorhanden. Wenn Ihr an Dauerkontakt interessiert seid, schreibt an Ludger Flohr, An der Bredde 22, 4353 Oer-Erkenschwick.

Verkaufe BT II, Jeanne d'Arc, Reise z. M. d. E., Zak McKracken dt., Shinobi, Sword of Sodan, Soccer Man. Plus, Amiga Soccer, Italy 1990, TV Sports Basketb., Jagd a. R. O. für je 40 DM. Populous, Tiger Road, Leatherneck, Street Gang, Ch. o. Shaolin, Ninja Mission, Kikstart II, Off Road Racing, Screaming Wings, Karate Kid II, Aladins Magic Lamp, Arcade, Starblaze, Xenon I, Pinball Wizard je 30 DM. Zus. 700 DM. Sowie Great Courts, Future Basketb., Table Tennis je 55 DM; zus. 150 DM. Tel. 06806/81613 Mo-Fr 19-21 Uhr (Michael).

Verkaufe oder tausche Amiga-Originale (100%ig OK). Pirates!, Legend of Faerghail, Drakkhen, Invest, Their Finest Hour, Katakis, Powermonger, Genius, Triad III, New Zealand Story. Verkaufe außerdem einen Game Boy (101%ig OK) mit Tetris u. Tennis für nur 140 DM! Gratis-Liste bei Sebastian Heese, Friebestr. 2, 4830 Gütersloh, Tel. 05241/48469.

Verkaufe Their Finest Hour 50 DM, Pirates!, Cadaver je 40 DM. It Came..., Invest je 35 DM. Oder tausche eines der Games gegen Omega oder Powermonger! Thomas Skowronek, Gebrüder-Grimm-Weg 30, 2150 Buxtehude, Tel. 04161/52447.

Demos Sources, Module, PD zu tauschen. Habe reichlich. Burkhard Müller, Anton-Ulrich-Str. 34, 3340 Wolfenbüttel.

Tausche Fighter Bomber u. G.Nius (alles original) gegen Cadaver. Till Offergeldt, Hander Weg 62, 5100 Aachen.

Verkaufe neues Sierra-Original: Conquests of Camelot! Wegen Systemwechsel nur 44,95 DM. Ruft an, ist doch echt billig: 0211/ 754832 (Tim).

Verkaufe PD-Soft aus allen Bereichen und Serien wie Fish, Uga, Cactus. Außerdem eine eigene Serie mit Demomakern, Soundtrackermodulen, Samples. Verkaufe auch billig Zubehör. Außerdem Originale: Great Courts 2 50 DM, Monkey Island, Indy 500, Turbo Print 2 je 60 DM. Marc Hilterscheid, Honigsheimstr. 6, 5000 Köln 71, Tel. 0221/7088544.

Verkaufe orig. Turrican mit Verpackung und Anleitung für 45 DM. Tausch möglich. Straka Milan, Euschertsfurth 250, 8351 Lalling, Tel. 09904/1371

Verkaufe Originale: Populous 25 DM, Kick Off 20 DM, Extra Time 15 DM. Auch Tausch! Alexander Cohrs, Am Bahnhof 44, 2105 Seevetal 1.

Verkaufe orig. Populous für 40 DM und Operation Stealth (org., neu, kompl. in deutsch) für 45 DM. Tel. 0212/60729 (Christian).

Verkaufe Amiga-Originale. Je 39 DM: Beast I, Full Metal Planete, Chase H.Q., Tetris, Speedball I, Hard Drivin', 3D-Pool, Starglider, Jagd auf R.O., Fusion, Batman, Strider I, The Pawn, Quartz, E-Motion, Blood Money, Super Wonderboy, Gravity. Je 49 DM: Silent Service I, Resolution 101, Battle Squadron, World Soccer, Space Quest, Larry I-III, Loom, Sim City, Ch. of Shaolin, Indy III, Turrican. Tel. 05382/4858.

Verkaufe oder tausche Originale: African Riders u. 20000 Meilen u.M. je 20 DM. Emmanuelle 25 DM. Suche actionbetonte Ritterspiele. Wegen Systemwechsel tausche ich weiterhin 5-10 Spiele (Kass.) für C-64 gegen ein Amigaspiel. Genügend Spiele vorhanden. Michael Gleditzsch, Kleingörnitz 10, 9921 Tirschendorf.

Tausche F-19 Stealth Fighter gegen USS John Young und Their Finest Hour gegen Wings. Michael Wallbraun, Ringstr. 60, 4690 Herne 1, Tel. 02323/68191.

Verkaufe orig. Team Yankee und Operation Spruance für je 49 DM. Außerdem Ports of Call und Kampfgruppe für je 35 DM. Bernd Knebel, Friedrichstr. 59, 5406 Winningen/Mosel, Tel. 02606/2666.

Tausche und verkaufe Originale: Iron Tracker, Gravity Force, Pinball Wizard, Battle Ships, Bobo, Operation Neptune, Kult, Purple Saturn Day. Suche und kaufe: F-16 Falcon, Operation Stealth, Fighter Bomber, Barbarian II, Torvak. Angebote bitte an Norman Ziske, Magdeborner Str. 24, O-7200 Borna. Nur Originale.

Verkaufe Italia 90 (Virgin) für 50 DM. Wer Interesse hat, ruft mich an. Tel. 05242/34462.

Verkaufe Originale: Wings, Invest, Kick Off II, North & South, E.H. International Soccer, Sherman M-4, Kingdoms of England je 35-55 DM. Tausche auch gegen Waterloo (PSS). Tel. 04161/62616.

Verkaufe orig. Kick Off II, ein Monat alt, kompl. dt. für 40 DM. Tel. 07245/6963 (Martin) ab 17 Uhr.

Verkaufe Battle of Britain-Their Finest Hour (org.) für 30 DM. Suche Schachprogramme, Loom, Champions of Krynn, Pirates!, Sim City. Andreas Demleitner, Wöhrangerstr. 3, 8460 Schwandorf.

Verkaufe Emlyn Hughes Soccer, incl. NN 45 DM oder tausche gegen Invest, Transworld, Kick Off II. Alexander Hagl, Schönbacher Str. 42, 8892 Kühbach. Tel. 08251/ 7726.

Ich tausche North & South, Star Blaze, Targhan, Interceptor, Battle Chess, The Duel-Test Drive II gegen Waterloo, Police Quest II, Licence to Kill, M-1 Tank Platoon, Supremacy. Kaufe Buch zu Targhan für 10 DM. Markus Gutte, Willi-Gall-Str. 44, O-8800 Zittau.

Verkaufe Carthage 50 DM und Italy 1990 35 DM. Tausche auch gegen Great Courts II oder Battle Command. Jörg Reul, Waller-Ring 47, 2800 Bremen 1, 0421/3807893. Nur Originale.

Verkaufe orig. Amiga-Games. Batman, Nightbreed, Rainbow Islands, Buffalo Bill, Impossamole, Dynamite Düx je 30-45 DM. Tel. 06473/1430 (Patrick).

Kostenlos

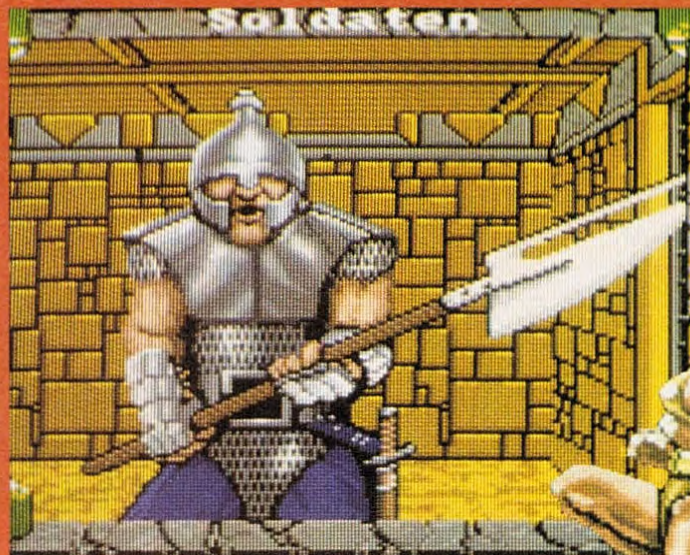
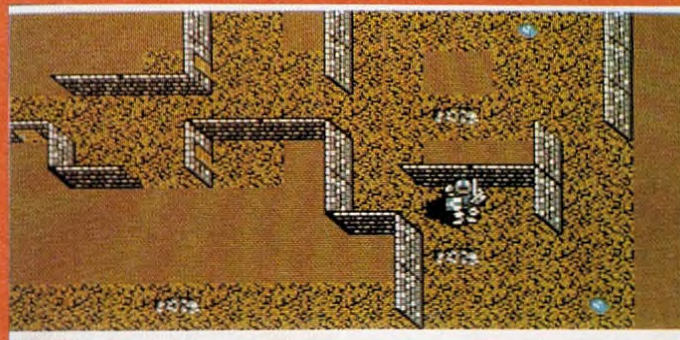
ist Deine **PRIVATE** Kleinanzeige im Amiga Joker. Einfach den Anzeigentext **(MAXIMAL 5 ZEILEN!)** auf eine **POSTKARTE** malen und an folgende Adresse schicken:
Joker Verlag
„Kleinanzeige“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar
Bitte nicht vergessen: Zu lange Texte müssen wir kürzen, solche mit **PLK NUMMERN** oder welche, die auf **RAUBKOPIEN** schließen lassen, werden **NICHT VERÖFFENTLICHT!**

Verkehrte Softwarewelt: Eigentlich hätten wir ja weit eher mit der Umsetzung von „Bard's Tale 3" auf den Amiga gerechnet, aber wiedermal hat der Nachfolger den Vorläufer überholt!

Der Amiga Joker meint: Das Warten auf Dragon Wars hat sich wirklich gelohnt!

Es ist zwar nicht hundertprozentig korrekt, hier von Vorläufer und Nachfolger zu sprechen, aber da die Drachenkriege im großen und ganzen nach demselben Muster gestrickt sind wie die Erzählungen des Barden, kann man sich das schon mal erlauben. Worum geht's nun bei Dragon Wars? Ganz weit draußen im Weltall zieht der Stern Sirius seine Bahn, umrundet vom Planeten Oceana. Oceana – der Name klingt schon so feucht, und tatsächlich besteht das Ding überwiegend aus heißem Wasser. Darauf schwimmen etliche kleine Inseln herum, und eine davon schauen wir uns jetzt etwas näher an: Sie hört auf den Namen Dilmun und beherbergt alle wichtigen Einrichtungen dieser wässrigen Welt – alte Kulturstätten, Wallfahrtsorte und zahllose wilde Bestien. Die Hafenstadt von Dilmun heißt Purgatory und dort ist soeben ein Schiff mit Abenteurern angekommen. Der Empfang fällt ein wenig unfreundlich aus: Die Stadtwache verhaftet die gesamte Besatzung, jeder zehnte wird den Drachen zum Fraß vorgeworfen, die übrigen landen nackt und ausgeplündert in den Slums von Purgatory...

Rache ist Blutwurst kann man da nur sagen! Mit anderen Worten, es ist hoch an der Zeit, sich eine schlagkräftige kleine Party zusammenzustellen. Vier Mitglieder darf sie haben, dazu können noch maximal drei Nichtspielercharaktere aufgenommen werden. Wer sich seine Charaktere selbst erschaffen will, hat dafür eine Auswahl von 20 Fähigkeiten zur Verfügung, aus denen er sich die passenden aussuchen kann, Faule greifen einfach auf die vorgefertigten Spielfiguren zurück. Mit seiner Truppe zaubert, kämpft und rätselt man sich dann durch ein Rollenspiel, das ganz im vertrauten „Bard's Tale"-Stil gehalten ist. Es gibt über 60 Monstertypen, mehr als 65 Zaubersprüche aus verschiedenen Magiearten – und zwei Features, die den Spielfluß erheblich beschleunigen: Man kann sich für immer wiederkehrende Folgen von Tastaturkommandos (bis zu zehn) eigene Makros erstellen, die anschließend einfach mit den Funktionstasten aufgerufen werden. Außerdem darf man hier Block und Bleistift beruhigt zur Seite legen, denn die Automapping-Funktion besorgt das Kartenzeichnen besser und schneller.

Die Präsentation hat sich gegenüber der C 64- bzw. der PC-Version deutlich verbessert: Die extra neu gezeichneten Bilder haben jetzt 32 Farben, was besonders bei den Gegnern einen sichtbaren Unterschied macht. Der Sound hat sogar noch stärker zugelegt, die (Stereo-) Musikuntermalung ist oberstes Amiga-Niveau. Die Steuerung klappt sowohl mit der Maus als auch mit dem Keyboard vorzüglich. Lobenswerterweise wird auch kaum nachgeladen, dafür müssen die zwei Disks öfters mal gewechselt werden, sofern kein Zweitlaufwerk vorhanden ist. Also eine gute Umsetzung dieses ausgezeichneten Rollenspiels – man sollte allerdings schon einige Erfahrungen mit „Bard's Tale" gesammelt haben, sonst wird's happig! (mm)

Dragon Wars

Grafik:	80%
Sound:	82%
Handhabung:	85%
Spielidee:	77%
Dauerspaß:	89%
Preis/Leistung:	85%
Red. Urteil:	87%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 74,– DM
Hersteller: Interplay/Electronic Arts
Bezug: Frank Heidak

Spezialität: Spiel und Anleitung in (dürftigem) deutsch. Charaktere aus der „Bard's Tale"-Reihe können („nackt") übernommen werden.

HIT

Computer Scrabble

Kreuz und quer, das ist nicht schwer?

Lang, lang ist's her, da veröffentlichte Leisure Genius eine Computerversion des beliebten Brettspiels „Scrabble". Leider hatte das Wort-Puzzle einen enscheidenden Nachteil: Es funktionierte nur in englisch. Vorbei und vergessen, jetzt wird in deutsch gescrabbelt!

Die Regeln im Schnelldurchlauf: Zwei bis vier Spieler legen mit Buchstaben-Steinchen Wörter ab. Alle Buchstaben haben einen Wert, der durch das Belegen bestimmter Felder noch gesteigert werden kann. Im Kreuzworträtsel-Stil darf jeder anlegen, wo es gerade paßt – wer die meisten Punkte einheimst, hat gewonnen. So funktioniert's am Brett, und so funktioniert's auch hier. Nur mit dem Unterschied, daß man am Screen auch solo (also gegen den Computer) antreten kann.
Gespielt wird mit Maus und Tastatur, was flott und exakt von der Hand geht. Auch grafisch ist der Buchstabensalat recht ansprechend, jedenfalls soweit man das von einem solchen Spiel erwarten kann: Alles ist übersichtlich und gut erkennbar. Lediglich auf Soundunter-malung muß man verzichten, aber was soll's? Viel wichtiger ist doch, daß das elektronische Wörterbuch einen ordentlichen Umfang hat, und tatsächlich versteht das Programm ziemlich viel. Sollte dem Rechner doch mal ein Wort spanisch vorkommen, fragt er beim Spieler nach, anstatt darauf zu pochen, daß es annulliert wird. Wer gern schummelt, kann das also machen – aber wo bleibt dann der Sinn der Übung?
Insgesamt ist Computer Scrabble eine sehr solide Brettspielumsetzung, deren einzige Schwäche im Konzept liegt. Am meisten Spaß macht Scrabble nämlich immer noch ohne Computer ... (jn)

Computer Scrabble

Grafik:	52%
Handhabung:	76%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	63%
Preis/Leistung:	64%
Red. Urteil:	63%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Leisure Genius
Bezug: Rushware

Spezialität: Optionen satt: Spieldauer, Save/Load, eine Tip-Funktion und vieles mehr kann ein-, aus- und umgestellt werden!

World Championship Soccer

Das runde Ding ist übrigens der Ball!

Wie sagte einst Jupp Derwall: „Fußball ist das halbe Leben – und die andere Hälfte auch!" Bei Elite nahm man sich die weisen Worte zu Herzen und setzte dieses WM-Spielchen vom gleichnamigen Sega-Automaten um. Besser spät als nie?

In diesem Fall wäre wohl nie besser gewesen, denn anscheinend waren die Lizenzgebühren so teuer, daß für das eigentliche Game nicht mehr viel übrig blieb. Wo soll ich nur beginnen? Vielleicht bei der enormen Menge der Optionen? Immerhin darf man sich eine Mannschaft aussuchen, sogar die Spieler sind anwählbar! Was macht es da schon, daß es nur die 2-4-4-Taktik gibt? Möglicherweise sieht's ja bei der Grafik besser aus? Nö, man steuert einen Haufen Farbkleckse, aus denen gelegentlich ein Bein oder ein Arm herausragt, über einen ekelhaft giftgrünen Rasen – einziger Pluspunkt: Die Mannschaften lassen sich gut auseinanderhalten. Geht wenigstens der Sound in Ordnung? Naja, soweit vor sich hindüdelnde Musik und ein paar Effekte halt in Ordnung gehen ...
Die Kicker selbst scheinen von ihrer Aufgabe auch wenig begeistert zu sein, denn sie drängen sich nicht unbedingt in Ballnähe. Wenn es der Joystick unmißverständlich fordert, ruckeln sie höchstens mal ein Stück heran – oder auch nicht. Einzig der Ball läßt sich halbwegs vernünftig steuern, so man ihn denn mal hat. Der sowjetische Torwart erheiterte uns dann mit einer besonders gekonnten Einlage: Das unter die Latte gehämmerte Leder hielt er dort solange fest, bis der Halbzeitpfiff ertönte!
So nimmt das sportliche Verhängnis also seinen Lauf, uns bleibt nur, den beteiligten Mannschaften das Beste zu wünschen – nämlich, daß sie schon in der Vorrunde ausscheiden ... (jn)

World Championship Soccer

Grafik:	19%
Sound:	40%
Handhabung:	22%
Spielidee:	34%
Dauerspaß:	17%
Preis/Leistung:	16%
Red. Urteil:	17%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Elite
Bezug: Bomico

Spezialität: Deutsche Anleitung, keine Save-Option.

Abonnenten sind Individualisten!

Während Heerscharen die Kioske stürmen, um den aktuellen Joker zu ergattern, sitzen Abo-Besitzer gemütlich daheim und lesen schon! Hat ihnen doch längst ein freundlicher Postbote das druckfrische Exemplar überreicht . . .

Unser Foto beweist: Meist ist der Andrang am Kiosk so beängstigend, daß eine Legion von Ordnern eingesetzt werden muß, um das Schlimmste zu verhindern. Sobald das Heft ausverkauft ist, kommt es regelmäßig zu Ausschreitungen enttäuschter Leser, die kein Exemplar mehr erhalten haben! Damit Dir das nicht passiert, solltest Du schnellstens den Coupon ausfüllen. Für lächerliche 60,– DM (Ausland: 72,– DM) sparst Du Dir den ganzen Ärger und erhältst alle 10 Ausgaben eines Jahres frei Haus! Solltest Du schon ein Abo besitzen und einen neuen Abonnenten werben, wird er Dir ewig dankbar sein. Wir auch, weshalb Du von uns ein Vollpreis-Game geschenkt bekommst! Der neue Abonnent braucht nur Name und Adresse des Werbers mit auf seine Bestellung zu schreiben . . .

Name & Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bestelle incl. Ausgabe: ____ / ____

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: ____________

Konto-Nr.: ____________

Geldinstitut: ____________

Bankleitzahl: ____________

Ich bezahle per Vorauskasse: ☐
(Scheck liegt bei)

Überweisung auf Postgirokonto: ☐
Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80

Wenn Ihr das schöne Heft nicht zerschneiden wollt, kein Problem: Postkarte mit den entsprechenden Daten tut's natürlich auch!

Oft werden wir gefragt, warum wir hin und wieder eine ganze Seite auf schlechte Spiele „verschwenden". Nun, zum einen haben auch mißlungene Games gelegentlich sehenswerte Grafiken, zum anderen sind bei manchen Spielen die Erwartungen so hochgeschraubt, daß man schon etwas genauer begründen muß, warum sie trotzdem nichts taugen!

Der erste Schicksalsschlag ereilt den Käufer hier bereits beim Auspacken – statt einer richtigen Anleitung findet man nur einen fotokopierten Zettel, der gerade mal die wichtigsten Joystickkommandos enthält. Wer eine ausführliche Anleitung haben will, muß dem (Schweizer) Hersteller Linel 3,– DM in internationalen Antwortscheinen schicken...

Vom Programm selbst überzeugt am ehesten noch der Vorspann: Geheimnisvolle Stimmen hallen aus dem Lautsprecher, und ein reich verziertes Buch erscheint auf dem Bildschirm. Dann ertönt die bekannte Filmmelodie, das Buch wird aufgeklappt, und man kann sich die illustrierte Hintergrundgeschichte durchlesen. Sobald sie zu Ende ist, wird mit einem hübschen Zoomeffekt direkt ins Spiel übergewechselt: Held Bastian steht mutterseelenallein in Silver City, der ersten Station seiner Reise durch Phantasien. Mit dem Joystick steuert man ihn nach rechts und links, läuft Treppen hinauf, springt über Abgründe und weicht patrouillierenden Monstern aus. Es gibt nur einen einzigen Monstertyp, und der ist nicht gerade übermäßig intelligent – die Biester laufen immer nur auf derselben ewiggleichen Bahn hin und her (was kann man von wandelnden Tannenzapfen auch groß erwarten?). Um an ihnen vorbeizukommen, genügt es meist schon, kurz auf einem Treppenabsatz zu warten, ansonsten schubst man sie einfach einen Abgrund hinunter.

Spielerisch ist der erste Level also nicht gerade abendfüllend, leider ändert sich das auch in den nächsten Abschnitten kaum: In Level zwei fliegt man mit dem Glücksdrachen Fuchur durch eine triste Landschaft, im dritten ergänzt man per Feuerknopf fehlende Treppenstufen vor dem Schloß Horok. Anschließend geht's im Schloß wieder mit Plattformen und Monstern weiter, dann reitet man mit dem Pferd durch den Orchideenwald, wobei es Ästen und angriffslustigen Vögeln auszuweichen gilt. In den letzten beiden Leveln warten schließlich noch ein reißender Fluß und der Endkampf – sofern man tatsächlich solange durchgehalten hat...

Die unendliche Geschichte II ist ein Sammelsurium verschiedener, nicht sonderlich gehaltvoller Actionspielchen. Die Steuerung ist ärgerlich zäh, und überhaupt passiert viel zu wenig, als daß man sich länger damit beschäftigen möchte. Die Grafik ist auch bloß schwacher Durchschnitt und bietet wenig Abwechslung, Sprites und Animationen sind nicht gerade eine Augenweide. Der Sound dagegen ist richtig gut gelungen, mit stimmungsvoller Musik und passenden Effekten.

Wer sich ein paar Stunden mit diesem Game gelangweilt hat, der wünscht sich, daß die Unendliche Geschichte zumindest am Amiga mal ein Ende hat. Bei Linel sieht man das allerdings etwas anders – gerade eben wurde das offizielle Adventure zum Film angekündigt... (C. Borgmeier)

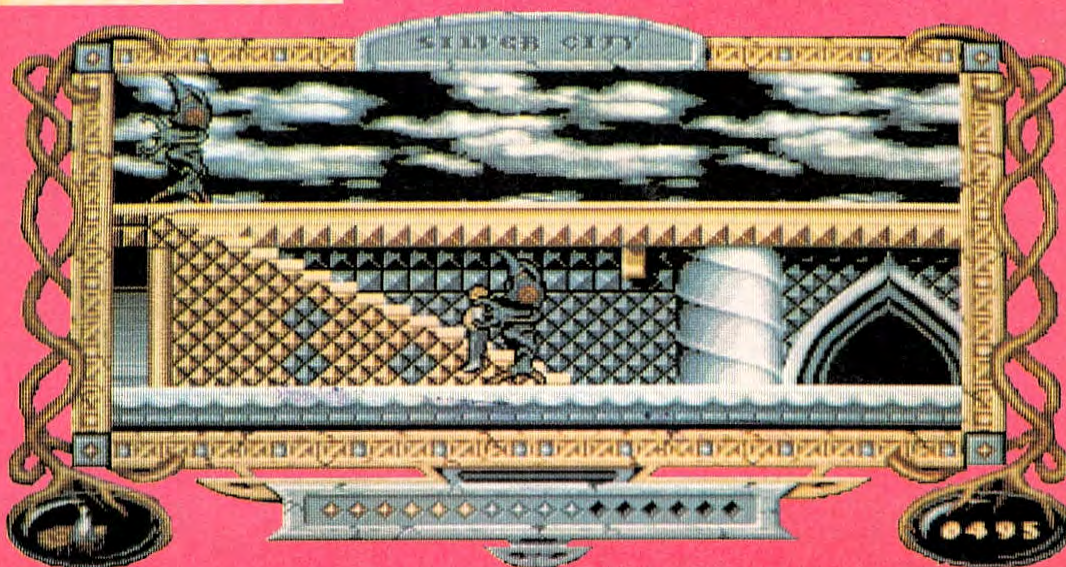
Die unendliche Geschichte II

Grafik:	44%
Sound:	74%
Handhabung:	48%
Spielidee:	36%
Dauerspaß:	37%
Preis/Leistung:	33%
Red. Urteil:	37%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Linel
Bezug: Rushware

Spezialität: Paßwörter für die einzelnen Level, lange Ladezeiten.

Inh. G. Hartmann

ANZEIGE

Laut ASM-Umfrage seit mehr als 5 Jahren Deutschlands beliebtester Softwareversand

"DER PREIS-VERGLEICH"

Regie: G. Hartmann

FILM AB...

DRAGON WARS

Das Super-Rollenspiel von Interplay

Amiga 65.90

SPEEDBALL II **

Der erweiterte Nachfolger mit Managerfunktionen und mehr

Amiga 65.90

TURRICAN II **

Glashartes Action-Spiel

Amiga 59.90

DUCK TALES **

Abenteuerliches mit Action-Einlagen

Amiga 68.90

AMIGA

Alpha Waves ** . . . 64.90
Antaris * /** 69.90
B.A.T. ** 71.90
Big Business * 63.90
Buck Rogers 71.90
Carthage 58.90
Chaos Strik. Back** 64.90
Chips Challenge* . . 59.90
Conflict 19.90
Crown */** 59.90
E-Swat 59.90
Elvira ** 79.90
Enchanted Land . . . 59.90
Faces * 69.90
Fant. World Dizzy . . 19.90
Galactic Empire ** . 79.90
Gazza 2 * 59.90
Great Courts 2 ** . . 64.90

Lemmings * 58.90
Light Corridor * 58.90
Line of Fire 59.90
M.U.D.S. ** 64.90
Monkey Island** . . . 86.90
Nightshift 51.90
On the Road 74.90
Oops Up 58.90
Panza Kick Boxing . 74.90
Pick 'n Pile 65.90
Powermonger 71.90
Romance of the Three Kingdoms 109.00
Spindizzy 2 ** 58.90
Star Control * 69.90
Stun Runner 64.90
Team Suzuki 58.90
Teenage Mutant** . 68.90
Tom & the Ghost** . 64.90
Transworld ** 64.90
Typhoon of Steel . . 70.90

Unendl. Gesch.2** . 65.90
Wargame Constr. . . 70.90
Welltris ** 69.90
Wolfpack ** 79.90
Wrath of Demons* . 69.90

COMPILATIONS

Full Blast ** 71.90
High Energy ** 79.90
Platinum U.S. Gold 59.90

SIMULATIONEN

A10 Tank Killer 84.90
Battle Storm * 58.90
F16 Falcon ** 84.90
F19 Stealth Fight.** 79.90
Gunboat 58.90
Harpoon ** 80.90
M1 Tank Platoon** . 79.90
Mig 29 * 79.90
A 10 Tank Killer . . . 84.90

GAME BOY

Die Super-Spielekonsole für unterwegs

159.00 DM

Wir führen massig Module, wie z.B.:

Batman
Billard **
Bomber Boy (dt.)
Boulderdash **
Castlevania **
Double Dragon **
Duck Tales **
F 1 Race **
Ghostbusters 2 **
Ishido **
Lode Runner **
Nemesis **
Ninja Adventure
Paperboy **
Penguin Boy **

KÖLN 41
Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 44 30 56

BONN
Münsterstr. 18
Tel. 02 28 / 65 97 26

KÖLN 1
Mathiasstr. 24-26
Tel. 02 21 / 23 95 26

DÜSSELDORF 1
Pempelforter Str. 47
Tel. 02 11 / 36 44 45

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet (** = deutsche Anleitung). Wir halten ständig EINIGE TAUSEND PROGRAMME für Sie vorrätig und können Ihnen darum meist schon am gleichen Tag das gewünschte Programm zusenden. Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per Nachnahme. Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Unseren **BLITZVERSAND** erreichen Sie unter

02 21 - 44 30 56

CHALLENGERS **

(Stunt Car Racer, Fighter Bomber, Great Courts, Kick Off & Super Ski)

Amiga 71.90

POWER-PACK **

(Xenon 2, Lombard Ralley, Bloodwych, TV Sports Football)

Amiga 58.90

STRATEGO

Das fesselnde Strategiespiel jetzt auf dem Amiga

Amiga 58.90

PLATINUM Rainb. Arts

(Pharao, Volleyball, Conqueror, Shufflepack Cafe)

Amiga 59.90

HARD DRIVIN' 2 **

Technisch perfekter Fahrsimulator

Amiga 64.90

***

Fortsetzung folgt

***

Der Joker-Index – Alle Tests auf einen Blick!

Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
1st Person Pinball	2/90	23	Geschicklichkeit
3001 O'Connors Fight	7/90	82	Strategie
5th Gear	3/90	26	Sport
688 Attack Sub	5/90	49	Simulation
A-10 Tank Killer	1/91	23	Simulation
Adidas Championship Football	9/90	53	Sport
Adventures	4/90	81	Compilation
After the War	4/90	34	Action
Air Supply	12/90	60	Action
Aladin's Magic Lamp	7/90	86	Action
All Dogs go to Heaven	9/90	45	Geschicklichkeit
All time favourits	12/90	95	Compilation
Alpha Waves	2/91	56	Verschiedenes
Amos	10/90	68	Anwendung
Anarchy	10/90	28	Action
Antago	7/90	35	Strategie
Antheads	**7/90**	**15**	**Abenteuer**
Apprentice	9/90	61	Geschicklichkeit
Aquanaut	4/90	85	Action
Armada	3/90	59	Strategie
Astate	7/90	28	Verschiedenes
Astro Marine Corps	9/90	86	Action
ATF II	1/91	44	Action
Atomic Robo-Kid	12/90	56	Action
Atomix	4/90	48	Strategie
Atomino	12/90	29	Strategie
Austerlitz	3/90	59	Strategie
Awesome	1/91	41	Action
Back to the Future II	9/90	16	Geschicklichkeit
Bad Company	3/90	58	Action
Bar Games	12/90	69	Verschiedenes
Barney Bear goes to school	5/90	82	Verschiedenes
B.A.T	11/90	34	Abenteuer
Battle Command	**11/90**	**14**	**Simulation**
Battlemaster	11/90	30	Abenteuer
Betrayal	1/91	16	Strategie
Big Business	12/90	16	Simulation
Black Tiger	5/90	61	Action
Bloodwych Data Vol.1	3/90	36	Rollenspiel
Blue Angels	7/90	27	Simulation
Bomber Bob	11/90	28	Action
Börsenfieber	3/90	61	Verschiedenes
Bubble Plus	7/90	80	Geschicklichkeit
Buck Rogers	2/91	71	Abenteuer
Budokan	5/90	83	Sport
Cabal	3/90	11	Action
Cadaver	**12/90**	**41**	**Abenteuer**
Captive	12/90	28	Rollenspiel
Carmen San Diego	9/90	61	Verschiedenes
Carthage	2/91	69	Strategie
Car-Vup	2/91	16	Geschicklichkeit
Castle Master	**7/90**	**36**	**Abenteuer**
Century	11/90	60	Geschicklichkeit
Challengers	2/91	98	Compilation
Champions of Krynn	9/90	36	Rollenspiel
Chaos Strike Back	**2/91**	**49**	**Abenteuer**
Chase H.Q. II	1/91	12	Action
Chicago 90	3/90	17	Action
Chinese Chess	9/90	82	Strategie
Chip's Challenge	**1/91**	**49**	**Verschiedenes**
Chrono Quest II	7/90	53	Abenteuer
Cloud Kingdoms	5/90	80	Geschicklichkeit
Cluedo Master Detective	3/90	69	Verschiedenes
Codename: Iceman	10/90	51	Abenteuer
Codesystem	10/90	66	Anwendung
Colonel's Bequest	10/90	52	Abenteuer
Colony	5/90	81	Abenteuer
Colorado	5/90	36	Abenteuer
Coloris	7/90	81	Strategie
Combo Racer	4/90	36	Sport
Conqueror	3/90	68	Verschiedenes
Conquests of Camelot	**10/90**	**51**	**Abenteuer**
Corporation	**11/90**	**12**	**Abenteuer**
Corporation Mission Disk	2/91	72	Abenteuer
Cougar Force	2/91	62	Action
Count Duckula	12/90	42	Geschicklichkeit
Crack Down	7/90	52	Action
Cricket Captain	12/90	78	Sport
Crime Time	1/91	56	Abenteuer
Crossbow	5/90	82	Abenteuer
Crown	2/91	44	Verschiedenes
Curse of the Azure Bonds	1/91	78	Rollenspiel
Cyberball	9/90	82	Sport
Damocles	9/90	12	Verschiedenes
Damocles Mission Disk	2/91	72	Verschiedenes
Dan Dare III	7/90	61	Action
Darius Plus	1/90	58	Action
Dark Century	9/90	84	Action
Das Haus	9/90	83	Simulation
Das Magazin	7/90	84	Simulation
Days of Thunder	11/90	55	Sport
Death Trap	1/91	55	Geschicklichkeit
Defenders of the Earth	9/90	87	Action
Deluxe Strip Poker	3/90	36	Verschiedenes
Demon's Tomb	4/90	56	Abenteuer
Dick Tracy	2/91	30	Action
Dino Wars	**10/90**	**17**	**Verschiedenes**
Domination	7/90	63	Strategie
Drachen von Laas	5/90	41	Abenteuer
Dragon Breed	**1/91**	**10**	**Action**
Dragonflight	**7/90**	**12**	**Rollenspiel**
Dragon Force	9/90	64	Strategie
Dragons Breath	**3/90**	**42**	**Abenteuer**
Dragons Lair II	5/90	14	Action
Dragon's Lair II: Time Warp	2/91	14	Action
Dragonstrike	12/90	72	Simulation
Drivin' Force	3/90	33	Sport
Dr. Plummets House of Flux	4/90	62	Geschicklichkeit
Dungeon Quest	4/90	83	Abenteuer
Dynasty Wars	9/90	33	Action
Eagle's Rider	2/91	62	Action
Elvira	**1/91**	**14**	**Abenteuer**
E-Motion	**5/90**	**48**	**Geschicklichkeit**
Emerald Mine III	10/90	62	Geschicklichkeit
Emlyn Hughes Int. Soccer	**9/90**	**52**	**Sport**
Escape from Colditz	10/90	27	Verschiedenes
Eswat	1/91	51	Action

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
Escape from the Planet ...	7/90	62	Action
European Space Simulator	3/90	57	Simulation
European Superleague	11/90	36	Sport
Extase	11/90	74	Strategie
F-19 Stealth Fighter	**10/90**	**10**	**Simulation**
F-29 Retaliator	**5/90**	**12**	**Simulation**
Faces	2/91	64	Strategie
Falcon Mission Disk 2	**11/90**	**42**	**Simulation**
Fatal Heritage	10/90	41	Abenteuer
Federation Quest I	4/90	18	Abenteuer
Fighter Bomber	3/90	12	Simulation
Final Battle	12/90	50	Abenteuer
Final Command	7/90	61	Abenteuer
Final Conflict	1/91	60	Strategie
Final Countdown	4/90	45	Geschicklichkeit
Finale	2/91	98	Compilation
Fire	4/90	50	Action
Fire & Brimstone	10/90	86	Geschicklichkeit
Fire & Forget II	12/90	36	Action
First Contact	5/90	34	Action
Flimbo's Quest	10/90	56	Geschicklichkeit
Flip It & Magnose	1/91	60	Strategie
Flood	10/90	56	Geschicklichkeit
Fly Fighter	11/90	74	Action
Football Man. World Cup Ed.	9/90	52	Sport
Footballer II	3/90	56	Sport
Fred	4/90	44	Geschicklichkeit
Full Metal Planete	3/90	53	Strategie
Future Basketball	11/90	52	Sport
Future Bike	11/90	83	Action
Future Classics	11/90	75	Compilation
Future Dreams	4/90	80	Compilation
Geisha	1/91	64	Abenteuer
Ghosts 'n' Goblins	9/90	44	Action
Giants	4/90	79	Compilation
Gin & Cribbage King	5/90	84	Verschiedenes
Globulus	12/90	60	Geschicklichkeit
Golden Axe	1/91	52	Action
Gold of the Americas	3/90	44	Strategie
Gold of the Aztecs	11/90	49	Action
Gold of the Realm	5/90	62	Abenteuer
Grand National	4/90	44	Sport
Gravity	7/90	54	Verschiedenes
Great Courts 2	**12/90**	**18**	**Sport**
Gremlins 2	11/90	16	Action
Guardian Angel	11/90	52	Action
Hammerfist	9/90	45	Abenteuer
Hardball II	10/90	84	Sport
Harley Davidson	10/90	85	Sport
Heavy Metal	9/90	87	Action
Hellraider	4/90	50	Action
Hero's Quest	**9/90**	**42**	**Abenteuer**
Heroes	12/90	95	Compilation
Highlights	4/90	80	Compilation
Highway Patrol II	4/90	43	Geschicklichkeit
Hollywood Collection	12/90	96	Compilation
Hong Kong Phooey	2/91	82	Geshicklichkeit
Horror Zombies	2/91	43	Action
Hot Rod	7/90	56	Sport
Hound of Shadow	4/90	64	Abenteuer
Hoyle Book of Games	4/90	48	Verschiedenes
Imperium	10/90	64	Verschiedenes
Impossamole	7/90	82	Geschicklichkeit
In Action	2/91	98	Compilation
Indianapolis 500	12/90	77	Sport
Infestation	4/90	14	Verschiedenes
Inspector Griffu	10/90	80	Abenteuer
Intact	7/90	42	Action
International 3D-Tennis	9/90	18	Sport
International Arcade Action	12/90	96	Compilation
International Soccer Challenge	12/90	42	Sport
International Wrestling	7/90	56	Sport
Invest	10/90	12	Simulation
Ishido	**12/90**	**52**	**Strategie**
Island of lost Hope	7/90	50	Abenteuer
Italia 1990	5/90	62	Sport
Italia 90	7/90	10	Sport
Italy 90	9/90	52	Sport
Ivanhoe	9/90	63	Action
Jack Nicklaus' Unlimited Golf	2/91	54	Sport
James Pond	1/91	82	Geschicklichkeit
Jocky Wilson's Darts	11/90	64	Sport
Jumping Jack Son	**7/90**	**34**	**Geschicklichkeit**
Jupiter's Masterdrive	1/91	58	Sport
Khalaan	7/90	18	Strategie
Kick Off 2	**9/90**	**52**	**Sport**
Kid Gloves	5/90	48	Geschicklichkeit
Killing Game Show	11/90	61	Action
Kind of Magic 2	12/90	96	Compilation
King's Quest IV	10/90	50	Abenteuer
King's Quest Triplepack	4/90	79	Compilation
Klax	**5/90**	**34**	**Geschicklichkeit**
Knights of the Crystallion	5/90	52	Verschiedenes
Krymini	11/90	87	Strategie
Krypton Egg	4/90	62	Geschicklichkeit
Last Ninja II	10/90	80	Action
Leavin' Teramis	7/90	86	Action
Legend of the Lost	12/90	58	Action
Leisure Suit Larry III	7/90	49	Abenteuer
Lemmings	**1/91**	**18**	**Verschiedenes**
Lettrix	11/90	60	Strategie
Light Corridor	12/90	70	Geschicklichkeit
Light Force	4/90	80	Compilation
Limes & Napoleon	3/90	62	Geschicklichkeit
Line of Fire	2/91	79	Action
Lin Wu's Challenge	9/90	56	Strategie
Livingstone II	7/90	50	Geschicklichkeit
Logo	9/90	80	Strategie
Loom	10/90	79	Abenteuer
Loopz	**2/91**	**81**	**Strategie**
Lords of Doom	11/90	58	Abenteuer
Lords of War	4/90	87	Geschicklichkeit
Lost Patrol	10/90	48	Verschiedenes
Lotto Amiga	3/90	65	Anwendung
Lotus Turbo Challenge	**11/90**	**27**	**Sports**
M1 Tank Platoon	**12/90**	**62**	**Simulation**
Magic 4	12/90	96	Compilation

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
Magic Fly	12/90	70	Action
Magic Seven	4/90	80	Compilation
Magnum 4	12/90	97	Compilation
Manchester United	**4/90**	**47**	**Sport**
Manhunter 2 - San Francisco	9/90	55	Abenteuer
Manic Miner	5/90	83	Geschicklichkeit
Manix	12/90	58	Geschicklichkeit
Masterblazer	12/90	34	Verschiedenes
Mastermix	2/91	98	Compilation
Master Sound	7/90	67	Anwendung
Match Pairs	2/91	82	Strategie
Matrix Marauders	10/90	28	Sport
Maupiti Island	**12/90**	**27**	**Abenteuer**
Mean Streets	12/90	54	Abenteuer
Microbattle & Fullspeed	11/90	82	Verschiedenes
Midnight Resistance	**10/90**	**34**	**Action**
Midwinter	**5/90**	**46**	**Verschiedenes**
MiG-29 Fulcrum	2/91	60	Simulation
Might & Magic II	5/90	56	Rollenspiel
Mind Games	2/91	99	Compilation
Mindroll	9/90	86	Geschicklichkeit
Money Player Deluxe	3/90	62	Simulation
Monkey Island	**1/91**	**30**	**Abenteuer**
Monty Python's	12/90	34	Action
Mot	4/90	82	Geschicklichkeit
Moonblaster	10/90	42	Action
Mr. Do Run Run	11/90	86	Geschicklichkeit
M.U.D.S.	**2/91**	**42**	**Sport**
Murder	10/90	27	Verschiedenes
Murders in Space	1/91	69	Abenteuer
Mystical	2/91	70	Geschicklichkeit
NARC	2/91	41	Action
Narco Police	1/91	53	Action
Necronom	5/90	33	Action
Neuromacer	**10/90**	**46**	**Abenteuer**
New York Warriors	7/90	16	Action
Nightbreed	11/90	33	Abenteuer
Nightbreed	11/90	32	Action
Nighthunter	12/90	82	Geschicklichkeit
Night Shift	1/91	34	Geschicklichkeit
Ninja Remix	2/91	18	Action
Ninja Spirit	7/90	46	Action
Nitro	1/91	58	Sport
Nitro Boost Challenge	4/90	86	Geschicklichkeit
No Exit	1/91	72	Action
North Sea Inferno	3/90	15	Action
Nuclear War	4/90	41	Strategie
Obitus	2/91	10	Abenteuer
Oliver & Compagnie	3/90	68	Geschicklichkeit
Omega	4/90	61	Verschiedenes
Omnicron Conspiracy	2/91	30	Abenteuer
On the Road	2/91	50	Simulation
Ooops Up	10/90	36	Geschicklichkeit
Operation Stealth	**10/90**	**13**	**Abenteuer**
Oriental Games	11/90	82	Sport
Othello Killer	3/90	23	Strategie
Overlander	3/90	16	Action
Overrun	11/90	88	Strategie
P 47	4/90	87	Action
Pang	2/91	72	Geschicklichkeit
Panza Kick Boxing	1/91	28	Sport
Paradroid 90	11/90	54	Geschicklichkeit
Paris Dakar 90	5/90	55	Sport
Pick'n Pile	12/90	52	Strategie
Pinball Magic	**3/90**	**27**	**Geschicklichkeit**
Pipe Mania	**3/90**	**26**	**Strategie**
Pirates!	**7/90**	**45**	**Abenteuer**
Platinum	2/91	99	Compilation
Platinum Top 4	2/91	99	Compilation
Player Manager	5/90	79	Sport
Plotting	**11/90**	**65**	**Strategie**
Police Quest II	10/90	50	Abenteuer
Pool of Radiance	11/90	56	Abenteuer
Powerboat USA	10/90	85	Simulation
Powermonger	**12/90**	**12**	**Strategie**
Power up	12/90	97	Compilation
Premier Collection II	4/90	79	Compilation
Premier Collection III	4/90	81	Compilation
Professor Moriarti	11/90	86	Geschicklichkeit
Projectyle	9/90	83	Sport
Prosoccer 2190	12/90	56	Sport
Pursuit to Earth	4/90	82	Action
Puzznic	**2/91**	**81**	**Strategie**
Quattro Sports	2/91	99	Compilation
Ra	10/90	28	Strategie
Ranx	11/90	28	Action
Red Storm Rising	**10/90**	**44**	**Simulation**
Regnum	3/90	60	Strategie
Resolution 101	9/90	50	Action
Rick Dangerous 2	12/90	50	Geschicklichkeit
Rings of Medusa	3/90	72	Strategie
Risk	5/90	84	Strategie
Ritter	7/90	80	Strategie
Robo Cop II	2/91	83	Action
Rock Star ate my Hamster	5/90	44	Strategie
Rody & Mastico	9/90	84	Verschiedenes
Rogue Trooper	1/91	80	Verschiedenes
Rolling Ronny	2/91	28	Geschicklichkeit
Rorke's Drift	10/90	82	Strategie
Rotor	4/90	54	Geschicklichkeit
Rotox	9/90	50	Action
Saint Dragon	**11/90**	**18**	**Action**
Sarakon	10/90	18	Strategie
SAS Combat	5/90	80	Action
Satan	11/90	76	Action
Scramble Spirits	4/90	17	Action
Second Front	11/90	88	Strategie
Second World	5/90	18	Strategie
Shadow of the Beast II	10/90	14	Action
Shadow Warriors	10/90	61	Action
Sherman M4	9/90	80	Simulation
Shockwave	10/90	36	Action
Shuffle	2/91	79	Strategie
Sim City Terrain Editor	7/90	42	Verschiedenes
Simulcra	1/91	70	Action
Skidz	7/90	52	Sport
Slabs	10/90	82	Geschicklichkeit

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
Sliders	2/91	44	Geschicklichkeit
Sliding	4/90	86	Strategie
Sly Spy	1/91	82	Action
Snoopy the cool			
Computergame	3/90	51	Abenteuer
Snowstrike	12/90	78	Action
Soccer Mania	2/91	99	Compilation
Soldier 2000	4/90	51	Action
Sonic Boom	7/90	81	Action
Sophelie	1/91	80	Action
Space Harrier I	4/90	42	Action
Space Harrier II	4/90	42	Action
Space Rogue	5/90	28	Verschiedenes
Speedrunner	3/90	60	Geschicklichkeit
Spell Bound	12/90	31	Geschicklichkeit
Spellfire the Sorcerer	2/91	78	Geschicklichkeit
Spider Man	1/91	44	Geschicklichkeit
Spindizzy Worlds	**1/91**	**18**	**Geschicklichkeit**
Spy vs. Spy I-III	4/90	52	Strategie
Spy who loved me	11/90	11	Action
Starblade	9/90	41	Abenteuer
Star Control	2/91	80	Strategie
Startrash	3/90	70	Geschicklichkeit
Storm across Europe	10/90	86	Strategie
Street Rod	11/90	41	Verschiedenes
Strider II	1/91	52	Action
Stryx	3/90	28	Action
St. Thomas	7/90	44	Strategie
Stundenglas	11/90	44	Abenteuer
S.T.U.N. Runner	2/91	70	Action
Subbuteo	12/90	79	Verschiedenes
Sunny Shine o.t. funny Side	9/90	49	Abenteuer
Super Cars	**3/90**	**14**	**Sport**
Super Off Road	1/91	70	Sport
Super Skweek	1/91	72	Geschicklichkeit
Supremacy	12/90	80	Strategie
Switchblade	2/90	28	Geschicklichkeit
Sword of Aragon	9/90	54	Strategie
Team Yankee	12/90	30	Simulation
Teenage Mutant Hero Turtles	2/91	80	Action
Teenage Mutant Ninja Turtles	4/90	34	Action
Tennis Cup	5/90	64	Sport
Terran Envoy	2/91	56	Abenteuer
T.F.M.X.	4/90	67	Anwendung
The Fool's Errand	2/91	78	Verschiedenes
The Immortal	12/90	79	Abenteuer
The Jetsons	**4/90**	**49**	**Abenteuer**
The Plague	9/90	34	Action
The Punisher	10/90	42	Action
The Sword & the Rose	2/91	64	Action
The third Courier	7/90	48	Rollenspiel
The Toyottes	7/90	84	Geschicklichkeit
Their finest Hour	7/90	55	Simulation
Theme Park Mystery	7/90	9	Verschiedenes
Thrill Time Platinium	4/90	81	Compilation
Thunderstrike	10/90	83	Sport
Tie Break	4/90	35	Sport
Time Machine	10/90	18	Geschicklichkeit
Time Race	1/91	56	Strategie
Time Soldier	9/90	54	Action
TNT	12/90	97	Compilation
Tom and the Ghost	10/90	62	Geschicklichkeit
Torvak the Warrior	**12/90**	**14**	**Action**
Total Recall	2/91	12	Action
Tournament Golf	2/91	31	Sport
Tower FRA	1/91	54	Simulation
Tower of Babel	**7/90**	**79**	**Strategie**
Toyota Celica GT Rally	1/91	42	Sport
Transworld	1/91	62	Simulation
Treasure Island Dizzy	4/90	84	Geschicklichkeit
Treasure Trap	9/90	81	Abenteuer
Triad I 4	/90	79	Compilation
Triad II	4/90	79	Compilation
Triplepack	4/90	80	Compilation
True Trick	5/90	47	Strategie
Turboprint Prof.	5/90	66	Anwendung
Turrican	**5/90**	**16**	**Action**
Tusker	10/90	84	Geschicklichkeit
TV Sports Basketball	**4/90**	**12**	**Sport**
Ultima V	**1/91**	**36**	**Rollenspiel**
Ultimate Ride	2/91	63	Sport
U.N. Squadron	12/90	36	Action
Unreal	**9/90**	**14**	**Action**
U.S.S John Young	4/90	46	Simulation
Vaxine	**11/90**	**64**	**Geschicklichkeit**
Vektor Championship Run	2/91	83	Sport
Venus	**4/90**	**11**	**Action**
Viking Child	11/90	87	Action
Viruscope	10/90	67	Anwendung
Voodoo Nightmare	11/90	65	Geschicklichkeit
Vortex	4/90	54	Geschicklichkeit
Warhead	7/90	28	Verschiedenes
Web of Terror	10/90	83	Action
Wheels of Fire	12/90	97	Compilation
White Death	1/91	64	Strategie
Wild Life	7/90	46	Action
Wild Streets	3/90	9	Action
Wild West World	11/90	50	Simulation
Window Wizard	3/90	16	Geschicklichkeit
Windwalker	3/90	34	Rollenspiel
Wings	9/90	10	Simulation
Wings of Death	11/90	73	Action
Winners!	4/90	80	Compilation
Wipe Out	9/90	64	Sport
Wolfpack	1/91	54	Simulation
World Boxing Manager	5/90	51	Sport
World Cup Year 90	9/90	53	Compilation
World Cup Year 90	2/91	99	Compilation
World Soccer	**11/90**	**53**	**Sport**
Wrath of the Demon	2/91	52	Action
Xenomorph	5/90	42	Rollenspiel
Xiphos	11/90	54	Verschiedenes
Yogi's Great Escape	11/90	83	Geschicklichkeit
Yolanda	12/90	82	Geschicklichkeit
Z-Out	12/90	10	Action
Zombi	3/90	13	Abenteuer

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/8273
08142/53912 und 08142/8274

AMIGA Programme

Titel	Preis
688 ATTACK SUB DT.	65,90
A10 TANK KILLER 1MB	79,90
ALCATRAZ DT. *	65,90
ALPHA WAVES DT.	65,90
AMOS GAME CREATOR	109,90
ATOMIC ROBOKIT DT.	59,90
AWESOME DT.	75,90
B A T DT.	75,90
BATTLECHESS 2 DT. *	65,90
BATTLECOMMAND DT.	59,90
BATTLEMASTER DT.	69,90
BATTLESTORM	59,90
BETRAYAL DT. *	69,90
BIG BUSINESS DT. *	54,90
BILLARD 3D *	65,90
BILLY BOULDER	65,90
BILLY THE KID DT.	59,90
BUCK ROGERS 1 MB	72,90
BUDOKAN DT.	65,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90
BSS JANE SEYMOUR DT.	59,90
CABAL	59,90
CADAVER DT.	65,90
CAPTIVE	59,90
CARTHAGE DT.	59,90
CAR VUP DT.	59,90
CELICA GT 4 RALLEY DT.	59,90
CENTURY DT. *	59,90
CHALLENGERS COMPILATION DT.	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB	69,90
CHAOS STRIKES BACK	59,90
CHASE HQ 2 DT.	59,90
CHESS SIMULATOR	59,90
CHIPS CHALLENGE *	59,90
CODENAME ICEMAN 1 MB	89,90
COLONELS BEQUEST 1 MB	89,90
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB	89,90
CRIME TIME DT.	59,90
CROWN KOMPLETT DT. *	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB	69,90
DAMOCLES DT.	59,90
DAY OF THUNDER DT.	59,90
DINOWARS DT.	54,90
DRAGON BREED DT.	59,90
DRAGON FLIGHT DT.	72,90
DRAGON STRIKE	65,90
DRAGON WARS DT.	65,90
DUNGEON MASTER DT. 1 MB	65,00
DYNAMIC DEBUGGER *	64,90
ELVIRA DT.	65,90
ELVIRA LÖSUNG DT.	13,90
EMLYN HUGES INT. SOCCER DT.	64,90
ENCHANTED LAND *	54,90
EPIC *	59,90
E SWAT DT.	59,90
EXTASE DT.	59,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	61,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	72,00
F-16 MISSION DISK 1 DT.	54,90
F-16 MISSION DISK 2 DT.	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90
F-29 RETALIATOR	64,90
FATAL HERITAGE DT.	69,90
FINAL BATTLE DT.	65,90
FINAL COMMAND DT.	65,90
FIRE AND FORGET 2 DT.	59,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	75,90
FLIP IT & MAGNOSE	59,90
FLOOD DT.	65,90
FULL BLAST COMPILATION	72,90
FUTURE BASKETBALL DT.	59,90
GALACTIC EMPIRE DT. *	74,90
GEISHA DT.	65,90
GOLDEN AXE DT.	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90
HARD DRIVIN 2	59,90
HARLEY DAVIDSON	72,90
HARPOON DT. 1 MB	72,90
HEROES COMPILATION	69,90
HORROR ZOMBIES DT. *	65,90
IMMORTAL DT. 1MB	65,90
IMPERIUM DT.	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.	65,90
INTERNATIONAL SOCCER CHALL. DT.	65,90
INVEST DT.	65,90
ISHIDO DT.	65,90
IT CAME FROM THE DESERT DT. 1 MB	74,90
JAMES POND	65,90
KICK OFF 2 DT.	59,90
KILLING GAME SHOW DT.	54,90
KINGS QUEST 4 1 MB	89,90
KLAX	49,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	65,90
LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB	85,90
LEMMINGS	59,90

AMIGA Programme

Titel	Preis
LETTRIX DT.	59,90
LIGHT CORRIDOR DT.	65,90
LINE OF FIRE	59,90
LIN WUHS CHALLENGE DT.	54,90
LOOM DT.	69,90
LOOPZ DT.	59,90
LOST PATROL DT.	59,90
LORDS OF DOOM DT.	65,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MAGIC FLY DT.	65,90
MANCHESTER UNITED DT.	59,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO 1MB	74,90
MANIAC MANSION DT.	69,90
MANIX	59,90
MASTERBLAZER DT.	65,90
MAUPITI ISLANDS DT.	65,90
MEAN STREETS DT.	65,90
MIDWINTER DT.	64,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	59,90
MIG 29 DT. *	89,90
MIGHT + MAGIC 2	69,90
MIND GAMES DT.	59,90
MOONBLASTER DT.	54,90
M.U.D.S. DT.	65,90
MYSTICAL	59,90
NAM "VIETNAM" DT. *	74,90
N.A.R.C. DT.	59,90
NAVY SEALS DT. *	65,90
NEUROMANCER DT. 1 MB	65,90
NIGHT BREED DT.	59,90
NIGHTHUNTER DT.	65,90
NIGHTSHIFT DT.	54,90
NINJA REMIX DT.	59,90
NITRO DT.	59,90
NY WARRIORS 1 MB	54,90
OBITUS	75,90
OIL IMPERIUM DT.	54,90
OOPS UP DT.	59,90
OPERATION SPRUANCE DT.	74,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90
OPERATION STEALTH LÖSUNG DT.	11,90
OVER THE NET DT.	59,90
PANG DT.	59,90
PANZA KICK BOXING DT.	69,90
PARADROID 90 DT.	59,90
PINBALL MAGIC DT.	49,90
PIRATES DT.	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90
PLOTTING DT.	59,90
POLICE QUEST 2 1 MB	89,90
POOL OF RADIANCE DT. 1 MB	59,90
POPULUS DT.	64,90
POPULUS DATA DISK DT.	35,90
PORTS OF CALL DT.	59,90
POWERBOAT	65,90
POWERMONGER DT.	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90
POWERPACK COMPILATION	65,90
PROJECTILE DT.	65,90
PUZZNIK DT.	59,90
RA DT.	54,90
RAINBOW ISLAND DT.	59,90
REEDEREI DT.	49,90
RED STORM RISING DT.	65,90
RICK DANGEROUS 2	59,90
RINGS OF MEDUSA DT.	59,90
ROBOCOP 2 DT.	59,90
ROGUE TROOPER	59,90
SAINT DRAGON DT.	59,90
SARACON DT.	65,90
SATAN *	54,90
SECOND WORLD	54,90
SECRET OF MONKEY ISLAND DT.	78,90
SEGA MASTER MIX DT.	65,90
SHADOW OF THE BEAST 2 incl. SHIRT DT.	75,90
SHADOW WARRIORS DT.	59,90
SHOCKWAVE	59,90
SIM CITY DT.	72,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR	39,90
SIMULCRA DT.	65,90
SOCCERMANIA DT.	65,90
SPEEDBALL 2 *	65,90
SPIDERMAN DT.	59,90
SPINDIZZY WORLDS DT.	59,90
STAR CONTROL	65,90
STARFLIGHT DT.	65,90
STREET HOCKEY	59,90
STRIDER II DT.	59,90
STUN RUNNER	59,90
SUPER OFF ROAD RACER DT.	65,90
SUPER SKWEEK	54,90
SUPREMACY	69,90
SWORD OF THE SAMURAI DT. *	65,90
TACTICAL FIGHTER 2 DT.	65,90
TEAM SUZUKI DT.	59,90

AMIGA Programme

Titel	Preis
TEAM YANKEE DT.	65,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	65,90
TESTDRIVE 2	63,90
TESTDRIVE 2 SCENERYS JE	35,90
THEIR FINEST HOUR DT.	69,90
TIE BREAK DT.	65,90
TIME RACER DT.	65,90
TIME WARP - DRAGONS LAIR 2	79,90
TOM AND THE GHOST DT.	65,90
TOOKI DT. *	65,90
TORVAK - THE WARRIOR *	59,90
TOTAL RECALL DT.	59,90
TOURNAMENT GOLF	65,90
TOWER FRA DT.	69,90
TRANSWORLD DT.	65,90
TREASURE TRAP	59,90
TV SPORTS BASKETBALL DT.	74,90
TURRICANE DT.	54,90
TURRICANE 2 DT. *	54,90
ULTIMA 5	79,90
ULTIMATE RIDE	59,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	65,90
UNLIMITED GOLF (JACK NICLAS)	72,90
UMS 2 DT.	72,90
UN SQUADRON	59,90
VAXINE DT	65,90
VOODOO NIGHTMARE DT.	65,90
VROOM	65,90
WARHEAD	59,90
WARJEEP *	59,90
WELLTRIS DT.	69,90
WESTPHASER mit Zubehör	89,90
WILD WEST WORLD DT.	85,90
WING COMMANDER 1 MB *	69,90
WINGS DT.	74,90
WINGS OF DEATH DT.	65,90
WINGS OF FURY	59,90
WOLFPACK DT.	74,90
WONDERLAND 1 MB *	74,90
WORLD CHAMPIONSHIP BOXING *	49,90
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	59,90
XIPHOS	59,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90
Z OUT DT.	54,90

PREISHITS AMIGA

Titel	Preis
AFTERBURNER	24,90
ADVANCED FRUIT MACHINE SIM.	24,90
BAAL	17,90
BALLISTIX	17,90
BATMAN THE CRUSADER	24,90
BLOOD MONEY	17,90
CONFLICT	17,90
DOUBLE DRAGON	24,90
DYNAMITE DUX	24,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FAST FOOD	19,90
FERRARI FORMULA 1	24,90
FLY FIGHTER	24,90
GFL BASEBALL	19,90
GFL FOOTBALL	19,90
HOUND OF SHADOW	29,90
IMPACT	17,90
INTERCEPTOR	29,90
KIKSTART 2	17,90
LAST NINJA 2	24,90
QUARTZ	24,90
QUATTRO ARCADE COMPILATION	37,90
QUATTRO SPORTS COMPILATION	37,90
ROCK STAR	17,90
SHUFFLEPACK CAFE	24,90
SIDEWINDER 2	17,90
SILKWORM	24,90
SIM CITY DT KURZANL.	49,90
SPIDERTRONIC	17,90
STORMLORD	24,90
SUPER WONDERBOY	24,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
XENON	24,90
ZANY GOLF	29,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

SONSTIGES

Titel	Preis
KIND WORDS 2 TEXTVERARBEITUNG DT.	109,90
INFOFILE DATENBANK DT.	109,90
OKTALYZER DT. MUSIK EDITOR	79,90
DE LUXE VIEW -VIEDO DIGITIZER-	349,00

AMIGA ZUBEHÖR

Artikel	Preis
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY	189,00
ELEKTRONISCHER BOOT-SELECTOR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	84,90
MIDI CONNECTOR	79,90
MOUSE/JOYSTICK VERLÄNGERUNG	9,90
PARALLEL PORT ERWEITERUNG	179,90
SYNCRO EXPRESS 2	99,00
X-COPY 2 inkl. Hardware	59,90

Diskettenlaufwerke

Artikel	Preis
3,5" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 880 KB, EXTREM LEISE, SUPERSLIMLINE 25 MM HOCH KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	169,90
5,25" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 40/80 TRACKS, KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	209,90

Speichererweiterungen

Artikel	Preis
512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGA-BIT CHIPS, AKKU-UHR	95,90
1,8 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, MIT 512 KB BESTÜCKT, UHR	249,90
2,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, MIT 512 KB BESTÜCKT, UHR	289,90
8,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 2000, INTERN, MIT 2 MB BESTÜCKT	499,00

Harddisk

HARDDISK STATIONEN FÜR AMIGA 500

Artikel	Preis
30 MBYTE	1098,00
40 MBYTE NEC	1268,00
50 MBYTE	1358,00
60 MBYTE	1498,00

AUTOBOOT-FILECARD FÜR AMIGA 2000

Artikel	Preis
30 MBYTE	898,00
49 MBYTE	1098,00
40 MBYTE SCSI	1298,00
60 MBYTE SCSI	1398,00
83 MBYTE SCSI	1498,00

ALLE HARDDISKS UND FILECARDS WERDEN KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG UND MIT AUTOBOOT A.L.F. 2 TREIBER AUSGELIEFERT.

Scanner

Artikel	Preis
REIS HANDY SCANNER TYP 2, 200 DPI, SW, 64 MM	469,00
REIS HANDY SCANNER TYP 10, 400 DPI, SW, 105 MM	859,00
REIS HANDY SCANNER TYP 6 COLOR, 4096 FARBEN, 64 MM	1498,00
REIS PERSONAL A4 SCANNER, 200 DPI,4 GRAUSTUFEN	1498,00

LEERDISKETTEN

Artikel	Preis
3,5" 2DD NoName 10er	9,90
3,5" 2HD NoName 10er	19,90
5,25" 2DD NoName 10er	5,90
5,25" 2HD NoName 10er	12,90

MÄUSE

Artikel	Preis
REIS MOUSE FÜR ALLE AMIGAS	79,00
MOUSE SET HAUS/HALTER/PAD	19,90
MAUSMATTE	6,90

DISKETTENBOXEN

Artikel	Preis
BOX 80 STCK 3,5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STCK 5,25 DISKETTEN	19,90

NINTENDO GAMEBOY (TM)

Artikel	Preis
GAMEBOY INCL.: - KOPFHÖRER - DIALOGKABEL - UND SPIEL TETRIS	159,90
BATTERIESET MIT NETZTEIL	65,90
SPIELMODULE AB	44,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Irrtum vorbehalten * Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. *
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM * Ausland Euroscheck plus 10,00 DM

Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)
Chefredakteur
Michael Labiner (ml)
Stellv. Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Werner Hiersekorn (wh)
Max Magenauer (mm)
Brigitta Labiner (bl)
Joachim Nettelbeck (jn)

Freie Mitarbeiter
Rainer Babiel
Carsten Borgmeier
Felix Bübl
Kate Dixon
Sönke Klettner
Hans-Werner Raabe
Stephan Rock
Thomas Rossacher
Manuel Semino

Redaktionsassistenz
Uschi Freckmann
Brigitta Labiner

Art Director
Oliver Wunderlich

Layout
Oliver Wunderlich

Fotografie
Oskar Dzierzynski

Comic
Werner Regnet
Ingo Stein
Oliver Wunderlich

Titel
Celâl Kandemiroğlu

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
(Einzelhandel)

Satz
Fa. Der Satz GmbH,
8000 München 70

Reproduktion
KWM-Werbung Rieß,
8000 München 70

Druck u. Gesamtherstellung
Leykam Universitäts-buchdruckerei Ges.m.b.H
A-8054 Graz

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,–. Ausland: DM 72,– Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner.
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823 / 4605822
Telefax: (089) 4604977

HALLO MÄDELS!

Heute nehme ich mal all meinen Mut zusammen und behandle ein Thema, das eigentlich gar nicht zu dieser Seite paßt und zudem noch sehr unerfreulich ist: den Golf-Konflikt. Irgendwie geht diese Krise doch uns alle an, gestattet mir also ein paar persönliche Worte.

„Ist sie komplett verrückt geworden, oder nur größenwahnsinnig?" wird sich jetzt vielleicht so mancher von Euch fragen. Schon richtig, dies ist „nur" die Girl-Seite im Amiga Joker und nicht der Kommentar zur Weltlage im Spiegel. Ich habe auch gar nicht vor, hier irgendwelche politische Statements abzugeben. Nein, es ist vielmehr so, daß der Krieg im Nahen Osten auch uns in der Redaktion viel direkter berührt, als man auf Anhieb meinen könnte. Während diese Zeilen entstehen, sitzt die halbe Welt vor dem Fernseher oder Radio und hört erschüttert die Schreckensnachrichten aus dem Krisengebiet (ich hoffe sehr, daß der Krieg jetzt, da Ihr die Seite lest – also etwa in vier Wochen – schon wieder längst Geschichte ist!). So groß ist das Entsetzen, daß überall vergnügliche Veranstaltungen abgesagt werden, und sogar das Fernsehen die eine oder andere Sendung aus dem Programm gestrichen hat. All das stimmt einen doch sehr nachdenklich, und so manches, das eben noch eine unverfängliche Selbstverständlichkeit war, bekommt nun ein ganz anderes Gesicht...

Beispielsweise das Cover unserer Februarausgabe: Als das Heft in den Druck ging, war das Titelbild (mit einem Terroristen, der ein Hochhaus in die Luft sprengt) nichts weiter als ein tolles Action-Motiv. Nun aber beschleicht mich beim Betrachten des Bildes ein mulmiges Gefühl – hätten wir die Ereignisse vorhersehen können, könnte man fast schon von einer Geschmacksverirrung sprechen. So ziemlich dasselbe gilt für die Vorschau-Seite. Als sie geschrieben und gestaltet wurde, war der Witz über den drohenden Weltuntergang eben nichts weiter als ein guter Gag – jetzt im Moment ist er so makaber, daß einem dabei das Lachen durchaus im Hals stecken bleiben kann!

Nun sind solche Selbstzweifel natürlich müßig, denn weder sind wir Hellseher, noch hätten wir das Cover oder die Vorschau noch rechtzeitig ändern können. Wir sind also (wie ja eigentlich die ganze Welt) von den Ereignissen überrollt worden, und es gibt zur Zeit auch bestimmt Wichtigeres als die Seitengestaltung eines Computer-Magazins. Dennoch scheint mir der Anlaß richtig, um sich vielleicht doch noch mal ein paar grundsätzliche Gedanken über Gewalt in Computerspielen zu machen. Wer sich beispielsweise in diesen Tagen mit einem Game wie „Operation Thunderbolt" vergnügt, muß schon besonders abgebrüht sein. Da ballert man auf Sprites, die eindeutig als arabische Soldaten zu identifizieren sind – hat also das Argument, es wäre ja „nur ein Spiel" wirklich unter allen Umständen Gültigkeit? Oder nehmen wir mal das ohnehin miese „Nuclear War". Ist es tatsächlich vertretbar, atomare Angriffe zum Freizeitspaß zu verharmlosen? Und wie sieht es da eigentlich mit den verschiedenen Simulationen von Kampfflugzeugen oder Panzern aus? Von den diversen „strategischen Konfliktsimulationen" à la SSI und ARC ganz zu schweigen...

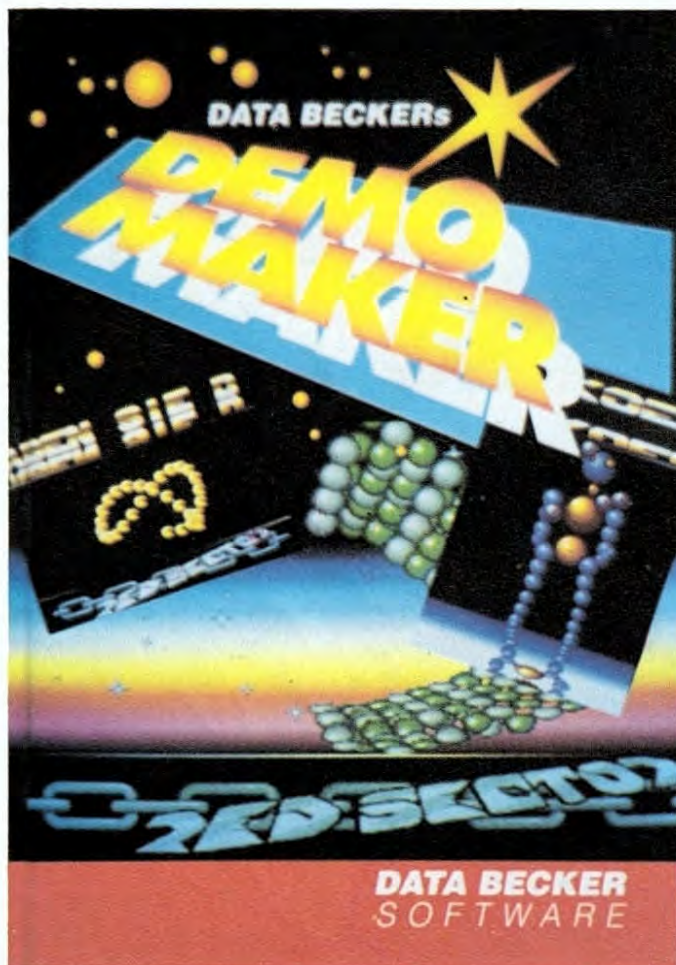
Keine Sorge, der Joker wird auch in Zukunft nicht zum Fachblatt für Moralapostel mutieren, wir wollen die Dinge auch weiterhin mit einem Augenzwinkern auf uns zukommen lassen. Nur: Die Realität hat mir leider mal wieder gezeigt, daß auch die Fiktion eines Computerspiels nicht so ganz gedankenlos konsumiert werden sollte. Unter diesem Gesichtspunkt kann man vielleicht sogar die „Altherrenriege" von der BPS etwas besser verstehen – wer Kriegszeiten hautnah miterlebt hat, sieht Baller-Action am Screen halt doch etwas anders als unsereins. Nach wie vor bin ich jedoch der Überzeugung, daß Zensur der falsche Weg ist, die Sache anzugehen. Wir sollten uns aber alle darüber im Klaren sein, daß wir unseren viel zitierten Abstand zu den Geschehnissen am Bildschirm nur dann beibehalten können, wenn wir uns (wenigstens hin und wieder) damit auseinandersetzen!

Somit wünsche ich Euch und uns eine friedliche Zukunft und daß die nächste Girl-Seite wieder ein etwas fröhlicheres Thema hat. Dann gibt's auch wieder das gewohnte Preisausschreiben – diesmal wäre es wohl ein bißchen unpassend. Bis dann,

Eure Brigitta

DATA BECKERS

Demos, Demos und kein Ende! Nach dem „Megamighty Intro Designer" und diversen PD-

von jenen Leuten, die *wirklich*

Nobel, nobel: Ein richtiges Buch als Anleitung

Tja, wer hat schon mehr Erfahrung auf diesem Gebiet als die Jungs aus der Szene? Schließlich könnte man mit Fug und Recht behaupten, daß Demos und Intros eigentlich eine Erfindung der Raubkopierer sind: Anfangs verewigten sie sich nur mit ihrem Namen im Vorspann der gecrackten Spiele, daraus wurden dann immer längere Texte, die allmählich auch das Laufen, Schwingen und Hüpfen lernten. Mit der Zeit kamen noch Grafiken und Sounduntermalung dazu – und irgendwann war daraus schließlich eine richtige kleine Kunstform entstanden!

Inzwischen ist das alles mehr oder weniger Geschichte, was aber natürlich nichts daran ändert, daß es gerade in Szenekreisen ein paar echte Spezialisten für Demos gibt. Und genau die haben auch vorliegenden Demomaker verbrochen: Das gute Stück wurde nämlich von Red Sector entwickelt, einer der bekanntesten Szenegruppen (die Jungs gibt es fast schon genausolange wie den Amiga selbst). Falls sich jetzt jemand verwundert fragt, wie denn ein so renommiertes Unternehmen wie Data Becker dazu kommt, mit Raubkopierern zusammenzuarbeiten, sei ihm zu seiner Beruhigung gesagt, daß Red Sector keineswegs ausschließlich aus Crackern besteht. Außer diesem „illegalen Ast" gibt es dort auch jede Menge fähige Programmierer, Grafiker, Soundgurus und eben Demo-Macher. Nach dieser langen Vorrede wird's allmählich höchste Zeit, sich mal etwas näher mit dem Hauptdarsteller des heutigen Abends zu beschäftigen! Was kann er, wie sieht er aus, was macht ihn so ergiebig? Fangen wir mal mit dem Können an: Die Lottozahlen kann er nicht vorhersagen – sonst aber praktisch alles! Auf der unscheinbaren kleinen Diskette sind tatsächlich so viele Möglichkeiten enthalten, daß ich erstmal tief Luft holen muß, um wenigstens die wichtigsten davon aufzuzählen: Das fertige Demo, so wie es auf dem Bildschirm erscheint, besteht grundsätzlich aus drei Bereichen; am oberen und unteren Screenrand können kleine Logos bzw. Laufschriften eingeblendet werden, während in der goldenen Mitte nahezu alles möglich ist. Die Logos können ein- und ausgeblendet werden, reinfließen oder reinfallen, die Schriften stehen in den Größen 8 x 8, 16 x 16 und 32 x 32 Pixel zur Verfügung. Selbstverständlich kann man auch im Mittelfeld Laufschriften und ganze Textscreens (mit bis zu 16 Farben) verwenden, über frei definierbare (Sinus-) Kurven laufen lassen, mit 3D-Effekten versehen usw.. Aber für diesen Bereich gibt es noch viel interessantere Gestaltungsmöglichkeiten, beispielsweise durch Vektorgrafiken, Bobs und Spiegeleffekte. Auf der Disk befinden sich bereits ein paar fertige Vektorobjekte, darüberhinaus lassen sich sämtliche Grafiken, die mit einem beliebigen Malprogramm erstellt wurden und als Brush im IFF-Format vorliegen, problemlos in das Programm einbinden (maximale Größe 320 x 158 Pixel).

Was die Sounduntermalung

DEMOMAKER

Varianten stellen wir Euch heute den Rolls Royce unter den Demomakern vor – entwickelt wissen, was Sache ist ...

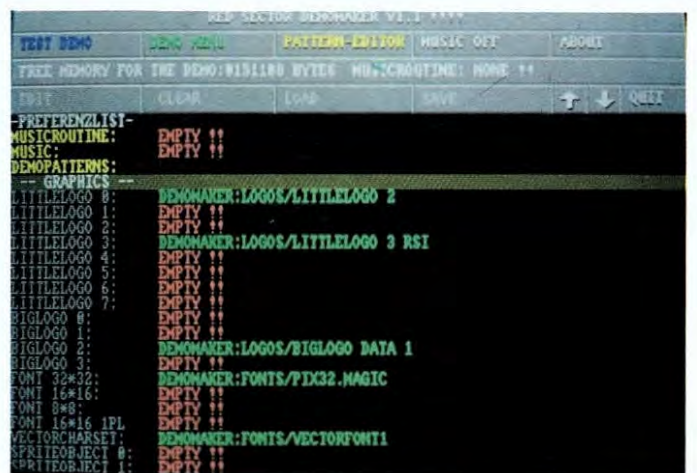
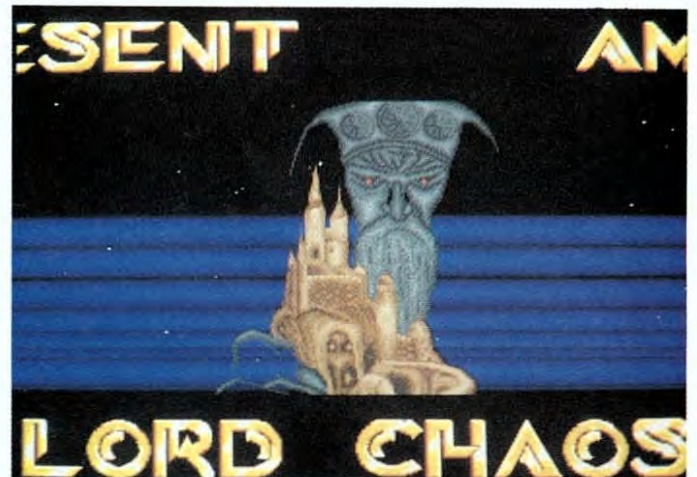
angeht, wird hier alles unterstützt, was bei den Musikprogrammen Rang und Namen hat: „Sidmon", „Mark II Sound System", „Noisetracker", „Deltamusic", „Futurecomposer" und „BP Soundmon". Na, wenn das mal nicht genug Auswahl ist?! Begrenzt ist man in seiner Schaffensfreude lediglich durch das Chipmemory, also 512K beim 500er bzw. 1 MB beim 2000er oder gar bis zu 2 MB beim 3000er – aber wer hat schon so ein Teil?

Kommen wir zur Demopraxis: Herzstück des Ganzen ist der sogenannte Pattern-Editor; hier wird festgelegt, was man haben will, wie man's haben will, und wo man's haben will. Also etwa Musik ja/nein, Vektorgrafiken, Sinusscroller, Bob-Effekte und dergleichen mehr. Aus der Vielzahl von Optionen und Untermenüs, in die man von hier aus gelangt, sei beispielhaft der Texteditor angeführt: Damit können z.B. Laufschriften beschleunigt, angehalten, gespiegelt, farbig hinterlegt, um 180° gedreht, geschrumpft oder „gewobbelt" werden – und noch einiges mehr! Alles, was man gerade zusammengebastelt hat, läßt sich jederzeit ausprobieren und gegebenenfalls verbessern; sobald man mit dem Ergebnis zufrieden ist, kann das fertige Meisterwerk abgespeichert werden – entweder als per CLI ladbares Demo oder direkt in den Bootblock einer Diskette, so daß es auch alleine lauffähig ist (dann braucht man nicht immer mit der Workbench unterm Arm rumzulaufen, wenn man seine Schöpfung mal anderen Leuten zeigen will...).

So, und wie sieht's schließlich noch mit der Handhabung aus? Nun, durch die Fülle des Gebotenen tut man sich am Anfang schon etwas schwer, es gibt tausenderlei Optionen, Menüs und Untermenüs, die man erstmal in den Griff bekommen muß. Dabei ist die mitgelieferte deutsche Anleitung (übrigens ein richtiges Buch mit über 80 Seiten!) nicht immer eine große Hilfe, vor allem, wenn man sich vorher noch nie mit dieser Thematik beschäftigt hat. Aber wo ein Wille, da ist früher oder später auch ein Demo – anders ausgedrückt, nach einer mehr oder weniger langen Warmlaufphase klappt die Sache eigentlich recht problemlos. Die Tastatur muß nur für Texteingaben bemüht werden, ansonsten wird alles per Maus bedient. Man sollte vielleicht noch erwähnen, daß das Programm nur mit mindestens 1 MB läuft, wer ein Zweitlaufwerk benutzen will, benötigt sogar 1,5 MB Speicher.

Der Preis beträgt ca. 69,– DM, also keine ganz billige Angelegenheit, aber angesichts des enormen Leistungsumfangs geht das schon in Ordnung. Wer auf der Suche nach einem Programm mit schier unendlichen Gestaltungsmöglichkeiten ist und wenigstens ein Minimum an Vorkenntnissen mitbringt, sollte bei Data Beckers Demomaker unbedingt mal reinschnuppern – es lohnt sich! (mm)

Bezug über den Fachhandel oder direkt bei:

Data Becker
Merowingerstr. 30
4000 Düsseldorf 1

Ein Menü von vielen

Unser erstes selbstgestricktes Demo!

Hiermit bestelle ich bei ATLANTIS Soft & Hardware

Zahlung erwünscht ○ Nachnahme ○ Scheck

Name/Vorname: ____________________

Anschrift: ____________________

Tel.: ________ Datum: ________ Unterschrift: ____________________

EIGENE WERKSTATT ALLE AMIGAS

Händleranfragen erwünscht

INFO

● = DEUTSCHES PRODUKT ODER DEUTSCHE ANLEITUNG
* = BEI ERSTELLUNG DER LISTE NOCH NICHT LIEFERBAR
! = NEUERSCHEINUNG

Programmiersprachen und Programmierhilfen

Titel	Preis
ABSOFT AC/BASIC	278
ABSOFT AC/FORTRAN	488
AMIGA LOGO	158
AREXX LANGUAGE	65
GFA ASSEMBLER	● 136
GFA BASIC INTERPR. 3.5	● 175
GFA BASIC COMPILER 3.5	● 95
HISOFT-BASIC COMPILER	● 175
HISOFT-DEVPAC ASSEMBLER	● 145
JFORTH PROF. 2.0	328!
LATTICE AMIGA C++	598
LATTICE AMIGA COMPILER C 510	375
LATTICE AMIGA CROSS COMPILER	1478
LATTICE AMIGA PANEL	378
M2AMIGA MODULA-2 V3.3	328
M2AMIGA DEBUGGER	225
M2AMIGA MATH-TREASURE	● 95
M2AMIGA PROGRAMMIERUMGEBUNG	● 98
M2AMIGA TREASURES	● 188
MANX AZTEC C DEV. 5.0 + SLD	375
MANX AZTEC C PROFESSIONAL 5.0	270
MANX SOURCE LEVEL DEBUGGER O.H	145
MONN BLASTER	58
O.M.A. MACRO ASSEMBLER	● 145

Business-, Datei- und Kalkulationssoftware

Titel	Preis
ADVANTAGE (TABELLENKALKULATION	● 198
AMIGA EXTRA 11: KARTEIKASTEN	● 43
AMIGA TABELLENKALKULATION	● 98
DATAMAT	● 99
DATAMAT PROFESSIONAL	● 199
EINKOMMENSTEUER 1990	● 159!
GD ADVANTAGE, THE	● 245
KONTENMANAGER	● 44!
LOGISTIX PROFESSIONAL	● 395
MATH AMATION	● 135
MAXIPLAN PLUS	● 188
PERFORMANCE	298
SUPERBASE AMIGA	● 85
SUPERBASE 2	● 185
SUPERPLAN	238
SUPERBASE PRO.	● 388
SUPERBASE PRO. ENTWICKLERPAKET	● 498
VEREINSVERWALTUNG	● 74!

Textverarbeitung und Desk Top Publishing

Titel	Preis
BECKERTEXT II	● 298
CREATE-A-SHAPE	● 96
CYGNUS ED PROFESSIONAL V2.0	● 158
GD DESKTOP BUDGET	85
GD PAGESETTER 2 1MB	174
GD PAGESETTER-FONT SET I	33
GD PAGESETTER-LASERSCRIPT	95
GD PROFESSIONAL PAGE 1.3	● 394
PAGESTREAM UPDATE* 1.8-2.0	188
PAGESTREAM V1.8	295
PAGESTREAM V2.0*	445
PAGESTREAM FONTS 1-19	je 66
PAGESTREAM LINIE FONTS 1-8	je 58
PAGESTREAM POSTSCRIPT FONTS A-C	je 66
PRO SCRIPT*	95
PRO WRITE 3.0	278
PUBLISHER CHOICE	● 289
SAXON PUBLISHER	798
SUPER CLIPS 3	45
SUPER ED	● 35
SUPER ED C FÜR MANX COMPILER	● 35
WORD PERFEKT	● 589
WORD PERFEKT STUDENTEN	● 389

Grafiksoft- und -Hardware

Titel	Preis
3D PROFESSIONAL	828
3D-CAD-AMIGA 1.0	● 195
AEGIS ANIMAGIC	158
AEGIS DRAW 2000	378
AEGIS GRAPHICS STARTER KIT	126
AEGIS MODELER 3D	138
AEGIS PROMOTION	178
AEGIS VIDEOSCAPE + PROMOTION	398
AEGIS VIDESCAPE 3D	298
AEGIS VIDEOSCAPE 1.5+L!C!A!	298
AIRSHIPS SCULPT	75
AIRSHIPS TURBO SILVER	75
AMIGA EXTRA 1: GRAFIK	● 45
AMIGA EXTRA 4: GRAFIK	● 45
AMIGA REFLECTIONS	● 88
ANIM FONTS I + II (KARA)	je 95
ANIMATION EDITOR	95
ANIMATION EFFECTS	86
ANIMATION FLIPPER	95
ANIMATION MULTIPLANE	145
ANIMATION ROTOSCOPE	133
ANIMATION STAND	85
ANIMATION STATION	198
B-GRAPHICS	318
BROADCAST TITLER II PAL	598
BUTCHER	● 66
C-LIGHT	48
C-VIEW I PAL	98
C-VIEW II PAL	95
CALIGARI (NTSC)	3898
CALIGARI CONSUMER (NTSC)	428
CHOROMAP – MAP GENERATOR	98
CHROME TWIST ANIM. FONTS	138
DECBUILDERS CAD	148
DELUXE PAINT III	● 195
DELUXE PRINT II	● 175
DELUXE VIDEO III	245
DESIGN 30 (PAL, DEU)	● 245
DESIGN, DINOSAUER TURBO SILVER	55
DESIGN DINOSAUER SCULPT	55
DESIGN DINOSAURVIDEOSCAPE	55
DESIGN SPACW TOURBOSILVER	55
DESIGN SPACE VIDESCAPE	55
DESIGN WOODLANDS TOURBOSILVER	55
DESIGN WOODLAND VIDEOSCAPE	55
DESIGN, ARCHIT - SCULPT	55
DESIGN ARCHITEKT - TURBO SILVER	55
DESIGN ARCHITECT - VIDESCAPE	55
DESIGN FUTURE SCULPT	55
DESIGN FUTURE TURBO SILVER	55
DESIGN FUTURE VIDESCAPE	55
DESIGN, HUMAN SCULPT	55
DESIGN, HUMAN TURBO SILVER	55
DESIGN, HUMAN VIDESCAPE	55
DESIGN, INTERIOR SCULPT	55
DESIGN, INTERIOR TURBO SILVER	55
DESIGN, INTERIOR VIDEOSCAPE	55
DESIGN, MICROBOT SCULPT	55
DESIGN, MICROBOT TURBO SILVER	55
DESIGN, MICROBOT VIDEOSCAPE	55
DIGI PAINT III (PAL, HB)	● 148
DIGI VIEW GOLD 4.0 (PAL) +DP1	● 288
DIGI WORKS 3/D	218
DIRECTOR, THE (DEU, PAL)	● 86
DIRECTOR, THE – TOOLKIT	65
ELAN PERFORMER	118
EXPRESS PAINT 3.0	176
EXPRESS PAINT CLIP ART 1	48
FANTAVISION	● 68
FLO-FLOORPLAN CONST.	88
GALLERY-3D	138
GD COMICSETTER	● 88
GD COMICSETTER ART-FUNNY FIGUR	34
GD COMICSETTER ART-SCIENCE FIC	34
GD COMICSETTER ART-SUPERHEROES	34
GD MOVIESETTER	● 98
GD MOVIESETTER-CLIPS 1	34
GD OUTLINE FONTS*	298
GD PROFESSIONAL DRAW	● 248
GD STRUCTURED CLIP ART	98
GD VIDEON – COLOR DIGITIZER*	698
GRAPHICS STUDIO, THE	● 68
HOME BUILDERS SCULPT INTERFACE	188
IMAGINE (NACHF. TURBO SILVER)	578
INTERACTOR (PAL)	198
INTERCHANGE	88
INTERCHANGE 3D OBJECTS VOL 1	34
INTERCHANGE TURBO SILVER MODUL	34
INTERFONT 3D DESIGNER	198
INTROCAD PLUS	248
MARBLE TRAIL	78
MAXON CAD	● 428!
MAXON CAD (STUDENTEN)	239
MEDIA LINE BACKGROUND	78
MEGA PAINT	348
MY PAINT	● 68
PAGERENDER 3D (PAL)	268
PHOTON PAINT II (1MB)	225
PHOTON VIDEO CELL ANIMATOR	188
PIXEL 3 D	128
PIXOUND	158
PRINTMASTER PLUS	74
PRINTMASTER-ART GAL. 3:FANTASY	48
PRINTMASTER-ART GAL. PAK 1 + 2	68
PRINTMASTER-FONTS & BORDERS	68
PRO VIDEO PLUS (PAL)	416
PRO VIDEO PLUS FONT SET 1-5 DEU	je 198
PRO VIDEO PLUS POST (PAK)	498
PROFILLS	48
REFLECTIONS-ANIMATOR	● 98
SCENE GENERATOR	78
SCULPT 3D XL (PAL)	278
SCULPT-ANIMATE 4D (PAL)	● 738
SCULPT-ANIMATE 4D JUNIOR (PAL)	228
SEX FONTS	58
SPACE VEHICLES	98
STARSHIP 2050 – SCULPT	88
STARSHIP 2050 – TURBOSILVER	88
SUPER CLIPS (POSTSCRIPT)	58
SUPER SHARP	78
SUPER SHARP AMIN FONTS	68
SUPERPIC DIGITIZER + GENLOK DEU	● 1795
TALKING ANIMATOR	98
TITLE PAGE	298
TRICKSTUDIO A V2.0	● 99
TURBO SILVER 3.0	328
TV GRAPHICS	98
TV TEXT PROFESSIONAL (PAL)	298
VIDEO & ANIMATION BACKGROUNDS	78
VIDEO EFFECTS 3D (PAL, DEU)	278
VIDEO PAGE	● 165!
VIDEO PAGE FONT CLARA	45!
VIDEO PACE FONT FRIDA	45
VIDGEN PAL VIDEO-BACKER-GENERA	298!
VINTAGE AIRCRAFT (SCULPT 3D, 4D)	68!
VINTAGE AIRCRAFT (TURBO SILVER)	68
X-CAD DESIGNER (PAL)	178
X-CAD PROFESSIONAL (PAL)	548
ZOETROPE V1.1	● 188
ZUMA FONTS 1-5	je 55

Musiksoft- und -Hardware

Titel	Preis
AEGIS AUDIOMASTER III	158
AEGIS SONIX 2.0	118
AMIGA EXTRA 6: AUDIO WORX	● 45
AMIGA EXTRA 9:SONIX HITKISTE	● 45
AUDIO ENTWICKLER-PAKET	● 98
BARS & PIPES	396
BARS & PIPES PROG HANDBOOK	98
BARS & PIPES MULTI MEDIA	88
BARS & PIPES MUSICBOX B	88
DELUXE MUSIC (PAL, DEU)	● 185
DELUXE MUSIC IT'SROCK'NROLL	28
DR. T'S MUSIKMOUSE	● 58
DR. T'S COPYIST APPRENTICE	198
DR. T'S COPYIST DTP	498
DR. T'S COPYIST 3.0	598
DR. T'S KCS & COPY. APPRENTICE	588
DR. T'S KEYBOARD CONTR. SEQ. 2	598
DR. T'S KORG M-1/R	298
DR. T'S MIDI-RECORDING-STUDIO	138
DR. T'S TIGER CUB	168
E.C.E. MIDI 500	128
HYPERCHORD	258
M	325
MASTER SOUND	128
MIDI INTERFACE A500/A2000	78
MIDI MAGIC	298
MUSIC BOX A	98
MUSIC X	448
MUSIX X JUNIOR	288
SOUNDEXPRESS	118
SOUND FACTORY	118
SOUNDSAMPLER OMEGA 22KHZ STER	● 148
SOUNDSAMPLER OMEGA 28KHZ MONO	● 78
SOUNDSAMPLER OMEGA 44KHZ MONO	● 108
SOUNDSAMPLER OMEGA+28KHZ MONO	● 128
SOUNDSAMPLER OMEGA+ 56KHZ MONO	● 148
SOUNDSAMPLER STEREO (MIMETICS)	228
SYNTHIA II	198
TFMX WORKSTATION	118

Datenfernübertragung und nützliche Zusatzsoftware

Titel	Preis
A-MAX MACINTOSH EMULATOR	268
A-MAX II:	348
A-MAX: 128K ROM'S	348
A-MAX: CUTTING EDGE DRIVE	548
A-TALK III	146
AMIGA DRIVE ALIGNMENT	98
AMIGA EXTRA 2: UTILITIES	● 45
AMIGA EXTRA 10: UTILITIES	● 45
AMIGA EXTRA 14: MENÜ MIND*	● 45
AMIGA EXTRA 15: TOOLS*	● 45
AWARD MAKER PLUS	98
AWARD MAKER SPORTS LIBRARY	58
B.A.D. DISK OPTIMIZER	● 75
BBS-BULLETIN BOARD 4.2	298
BOOT-MAKER V2.0	● 38
BTX/VTX-MANAGER V2.2 FTZ + IF	● 178
BTX/VTX-MANAGER V2.2 FTZ – IF	● 120
BTX/VTX-MANAGER ADAPTER A1000	● 30
CAMÄLION	● 94!
CLI-TOOL I	● 38
CROSS DOS 4.0	64
DB MAN 5	598
DOS MANAGER	69!
DOS-2-DOS	78
FACC II FLOPPY ACCELERATOR	52
FUN KEYS	68
G.O.M.F. 3.0	58
HYPERCORD	258!
ICON LAB V1.3	68
ICON MAGIC	98
ICON PAINT	178
INTER FONT	188
MAC–2–DOS	248
MAGELLAN V1.1 (KÜNSTL INTELLI)	398
MARK II SOUNDSYSTEM	74
MATH BLASTER PLUS	58
MATHE PROFI	● 55
MATHE TRAINER + PROFI	● 85
OUTLINE!	98
PC-BRIDGE	● 88
POWER WINDOWS 2.5	148
PRO BOARD	768
PRO BOARD PERSONAL	298
PRO NET	768
PRO NET PERSONAL	298!
PROF. COLOR FONTS	● 38!
PROF. HEADLINE-FONTS	● 58!
PROF VIDEO-FONTS	● 58!
PROJECT D	● 98!
PUBLISHERS CHOICE	298
QUARTERBACK 4.0	98
QUARETERBACK TOOLS	148!
RAW COPY 1.3	118
SYNCRO EXPRESS (COPYPROG)	128
TOTAL CONTROL DIET	198
VIRUSKILLER V4.1	● 44
WORKBENCH+EXTRAS 1.3.2	● 58
X-COPY II	● 38
X-COPY II + HARDWARE	● 64
X-COPY PROFESSIONAL	88!

Lernsoftware

Titel	Preis
AMIGA EXTRA 7: ERDKUNDE I	● 45
AMIGA EXTRA 8: ENGLISH I	● 45
AMIGA EXTRA 16: ERDKUNDE II	● 45
AMIGA EXTRA 17: MATH-GEOMETRIE	● 45
AMIGA EXTRA 18: MATH-ALGEBRA	● 45
AMIGA EXTRA 19: PHYSIK I	● 45
DISTANT SUNS (ATRONOMIE)	114
ENGLISCH COMMRCIAL	88
ENGLISH I	88
ENGLISH II	88
ENGLISH III	88
GOOFY SCHNELLZUG	● 74!
LATEINGRUNDWORTSCHATZ	88
MATH VISION	288
MATHE-TRAINER	● 45
MATHEMATIK PROFESSIONAL	● 68
MICKY ZOO	● 74!
PHRASEN TRAINER	● 48!
RECHTSCHREIBUNG DEUTSCH I	88
RECHTSCHREIBUNG DEUTSCH II	88
RECHTSCHREIBUNG DEUTSCH III	88
SESAME STR: AT THE ZOO	78
SESAME STR: LETTERS FOR YOU	78
SESAME STR: NUMBERS COUNT	78
SESAME STR: OPPOSITES ATTRACT	78
SPIELEND LERNEN 2, 6-8 JAHRE	● 58!
SPIELEND LERNEN 2, UNTER 6 JAHRE	58
VOKABELTRAINER V1.5	● 58!

Spiele und Simulationen

Titel	Preis
3D POOL	58
688 ATTACK SUBMARINE SIM	76
A-10 TANK KILLER	88
A.M.C.	58
ACCESS	88
ACCOLADE IN AKTION (GAMEBOX)	● 84!
ACTION FIGHTER	68
ADIDAS CHAMPIONSHIP	74!
ADVANCED SKI SIMULATOR	48
ADVENTURES*	● 78
ALICE IN WOONDERLAND 1MB	84
ALICE IN WOONDERLAND 0.5MB	84
AMIGA EXTRA: 3: SPIELE	● 45
AMIGA EXTRA 5: SPIELE	● 45
AMIGA EXTRA 12: SPIELE	● 45
AMIGA EXTRA 13: SPIELE REGNUM	● 45
ANARCHY	78
ANTAGO	● 48
ARCHON COLLECTION	45
ASTATE	● 48
ATOMIC ROBOT KID	● 78
AWESOME	● 98
B.A.T.	● 98
BACK TO THE FUTURE 2	● 68
BALANCE OF POWER	48
BALANCE OF POWER 1990	88
BAR GAMES	● 74
BARD'S TALE I	● 74
BARD'S TALE II	● 65
BASKETBALL COLLEGE MODULE	45
BASKETBALL SIDE VIEW (M)	45
BATTLE COMMAND	● 78!
BATTLE MASTER	78
BATTLE MASTER	78
BETRAYAL	● 84
BILLY THE KID	78!
BILLY THE KID	78!
BLACK MAGIC	● 48
BLOCK OUT	74
BLUE ANGELS (FLUGSIM)	● 78
BOMBER FIGHTER	● 88
BOMBER MISSION DISK	44
BORRODINO	● 68
BOZUMA	● 58
BRIDGE 6.0	68
BSS JANE SEYMOR (FEDER. QUEST)	68
BUDOKAN	76
BUGGY BOY	29
BUNDESLIGA-MANAGER	● 58
CADAVER	● 78!
CALCULATION	48
CAPTIVE	● 78!
CAR VUP	● 74!
CARDIAC ARREST	128
CARMEN – EUROPE	88
CARMEN TIME (DATADISK)	68
CASTLE MASTER	● 78
CELICA GT4 RALLEY	● 68
CENTREFOLD SQUARES	● 88
CHAMPIONS OF KRYNN	88
CHAMPION OF THE RAY	● 74
CHAMPIONSHIP WRESTLING	● 78
CHECKMATE	78
CHESS SIMULATION	● 78!
CHESS CHAMPION	86
CHESS CHAMPION 2175	● 84
CHESS SIMULATION	000!
CHESSPLAYER 2150	● 88
CHINESE CHESS	58
CHUCK YAEGER S AFT 2.0	● 74
CLOUD KINGDOMS	● 74
COLONEL BEQUEST	98
COMBORAYSER	66
CONQUEROR (3D)	74
CONQUEST OF CAMELOT	98
CONQUEST OF CAMELOT	108
CORPORATION	● 78
CRACKDOWN	● 78
CRASH CARRETT	18
CRAVITY	84
CREATURE	68
CRIBBAGE KING/GIN KING	96
CRIME DOESNT PAY	● 000!
CROSSBOW/WILLHELM TELL	● 78
CURSE OF RA	● 58!
CYCLES	74
DALLY DOUBLE HORSE RACING	● 58
DAMOCLES*	● 78
DAN DARE III	● 38
DARK SIDE	78
DATASTORM	● 68
DAVID WOLF	88
DAYS OF THUNDER	● 74
DAYS OF THUNDER	74!
DEBUT	78
DEFENDERS OF EARTH	68
DELUXE STRIP POKER	● 68
DEMON'S WINTER	74
DINO WARS	● 58!
DISNY ANIMATION STUDIO	278
DOGS OF WAR	58
DOMINATION	● 58
DOMINATOR	● 58
DOWNHILL CHALLENGE	68
DRAGON FORCE	98
DRAGON SPIRIT	● 68
DRAGON'S LAIR 1	88
DRAGON'S LAIR 2	● 108
DRAGONFLIGHT	● 78
DRAGONS OF FLAME	● 78!
DUCK TALES	75
DUNGEON QUEST	● 78!
DYNASTY WARS	● 66
DYTER 07	● 58
E-MOTION	● 74
E-SWART	● 68
ELITE	● 68
ELVIRA	● 84
EMLYN HUGHES INT. SOCCER	● 74
EPYX SPORTING GOLD	● 68
EUROPEAN SUPERLEAGUR	● 68
EXTASE	58
F-16 COMBAT PILOT	75
F-19 STEALTH FIGHTER*	88
F-29 RETALIATOR	● 78
F-40 PURSUIT	78!
FALCON F-16	● 78
FALCON F-16 MISSION DISK I + II + III je	● 58!
FAST LANE	68
FC LIVERPOOL SOCCER GAME*	● 78
FERRARI FORMULAR ONE	● 68
FINAL BATTLE	● 74
FIRE	85
FIRE AND FORG	● 74
FIRE BRIGADE	98
FLIGHTSIMULATOR 2	88
FLIPPIT AND MOGNOSE	● 58
FLOOD	88
FOOTBALL MANAGER 2 + EXPANSION	● 58
FOOTBALL MANAGER I	17
FOOTBALL MANAGER WCE	● 58
FOOTBALL SIM	● 58!
FOURT DIMENSION	● 74!
FUTURE BASKETBALL	● 78!
FUTURE CLASSICS	58
FUTURE DREAMS	● 78
GAME COMBI PACK	● 58
GAMES – SUMMER EDITION	● 68
GHOSTBUSTERS 2	78
GIANTS	● 98
GOLD OF THE ATZEKS	● 68
GRAND MONSTER SLAM	● 58
GRAVITY	● 78
GREAT COURTS – TENNIS	● 74
GREMLINS II	78!
GUNBOAT	● 74!
GUNSHIP	● 78
HALLS OF MONTEZUMA	74!
HAMMERFIST	● 74!
HARDBALL II	● 66
HARMONY	74
HERO'S QUEST	● 98
HEROES	88
HIGHWAY PATROL	● 78
HILLSFAR	● 88
HORSE RACING STABLE OWNER	45
IMMORTAL	89
IMPERIUM	88
INDIANA JONES – ADV	● 78
INDIANA JONES – ADV	78
INDIANA JONES HINT DISK	34
INDIANAPOLIS 500	● 74!
INTACT	68
INTERNATIONAL 3D TENNIS	68
INVEST	68
IRON LORD	78
ISHIDO	● 74!
ITALY 1990	● 78
JACK NICLAS COURS III	34!
JET	78
JET ISTRUMENT TRAINER	178
KHALAAN	88
KICK OFF	● 45
KICK OFF EXTRA TIME	● 38
KILLING GAME SHOW, THE	● 64
KINGS QUEST IV	98
KLAX	● 58
KNIGHTS OF THE CRYSTALLION	● 94
LABYRINTH	48
LAST NINJA II	68
LEGEND OF DJEL	● 62
LEGEND OF FAERGHAIL	58
LEGEND OFF LOO	● 68!
LEISURE SUIT LARRY 2	98
LEISURE SUIT LARRY I	55
LEISURE SUIT LARRY 3	98
LEISURE SUIT LARRY HINT BOOK	28
LEONARDO	● 58
LETTRIX	● 68!
LIGHT CORRIDOR, THE	68!
LIGHT FORCE	● 78
LIMES & NAPOLEON	● 58
LIN WUS CALLENGE	64
LINE OF FIRE	● 68!
LITTI'S HOT SHOT*	● 58
LOGO	● 84
LOOM	88
LORD OF THE RINGS	● 88!
LORDS OF DOOM	● 78!
LOST PATROL	● 78
LOST PATROL	78!
LOTUS ESPRIT	● 78!
M1 TANK PLATOON	88
MAGIC FLY	88
MAGIC LINES	48
MAGIC TRI PACK	68
MANCHESTER UNITED	88
MANHUNTER	88
MANIAC MANSION	● 78
MANIX	● 74
MATCH PAIRS	● 58!
MATCH PAIRS	● 58!
MATRIX MARAUDERS	58!
MEAN STEETS	● 74!
MEGA HIT TRI PACK	75
MICROPROSE SOCCER	● 72
MIDMASTER	● 48
MIDNIGHT RESISTANCE	74!
MIDWINTER	● 78
MIND GAMES	68
MONTY PYTHONS FLIGHTING CIRCUS	78!
MR. DO RUN RUN	● 38
MR. HELI	● 88
MURDER	● 78!
NIGHT HUNTER	● 78!
NIGHTBREED I	78!
NIGHTBREED II	● 78!
NINJA SPIRIT	● 74
NINJA WARRIOR	● 58
NITRO	● 68!
NOBUNGAS AMBITION	88
NORTH AND SOUTH	● 75
NUCLEAR WAR	● 78
OIL IMPERIUM	● 58
OMNICRON CONSPIRACY	● 74!
OPERATION STEALTH	● 78!
ORIENTAL GAMES	● 68!
OVERRUN	78
OXXONIAN	● 58
P47 THUNDERBOLT	74
PARADROID 90	● 74!
PICTIONARY	58
PIPE RIDER	48
PIPEMANIA	● 68
PLATINUM	● 74!
PLAYER MANAGER	68

LADENVERKAUF während der Bestellzeiten in der Dunantstraße 53 (Nähe Stadion) in Hürth-Alt-Hürth

HOTLINE
Beratungsservice
täglich von 17.00-18.30 Uhr
Tel. 0 22 33 / 4 10 83

Schulungen
Nächster Termin:
9. März 1991 im Raum Köln.
Grundlagen
Einführg. in: Workbench/Shell
Anmeldg./Information: 0 22 33 / 4 10 83

Soft- und Hardware GmbH
Ihr *AMIGA*-Spezialist

Preisliste (1/91) · Alle Preise in DM

PLOTTING ● 78!
POLICE QUEST II ● 98
POPULOUS – PROMISED LAND ● 38
PORTS OF CALL ● 89!
POWER UP 53
POWERDROME ● 68
POWERMONGER ● 78!
PRINCE OF PERSIAN 58
PROJECTIL 76
PROMISED LAND ● 48
PROPHECY-THE VICKING CHILD 78
PYRYMAX 58
QATBOL 56
R-TYPE ● 68
RAILROAD TYCOON ● 84!
RED STROM RISING ● 68
RESOLUTION 101 78
RICK DANGEROUS ● 78
RICK DANGEROUS 2 ● 68!
RIDERS OF ROHAN ● 78!
RINGS OF MEDUSA ● 74
ROBOT COMANDER 56
ROCK & ROLL 68
ROMANCE OF THE 3 KINGDOMS 128
RORKES DRIFT 65
ROTOX ● 66
ROULETTE-ROYAL ● 64
RVF HONDA 78
S.T.A.G. (DEU) ● 68
SAINT DRAGON ● 74!
SARACON 74!
SATAN 58
SCENERY DISK HAWAIIAN ODYSSEY 58
SCORPION 68
SEA HEAVEN TOWERS 58
SECOND WORLD ● 58!
SEGA TRI PACK 78
SHADOW OF THE BEAST + T-SHIRT ● 98
SHADOW OF THE BEAST II ● 99
SHADOW WARRIORS 74
SHINOBI ● 68
SHOCK WAVE ● 78!
SHUFFLE PIX ● 48!
SHUFFLEPACK CAFE ● 78
SIDESHOW – WORLD ADV ● 84
SILENT SEVICE ● 68!
SILKWORM ● 58
SIM CITY (512K) ● 75
SIM CITY TERRAIN 38
SNOWSTRIKE 74
SOCCER MANAGER PLUS ● 38
SOLDIER 2000 78
SPACE ACE ● 88
SPELL BOUND 58
SPELLBOUND 58
SPY WHO LOVED ME, THE 64!
STAR BREAKER ● 68
STARTRASH 58
STEIGAR 68
STRIP POKER 2 PLUS ● 48
STRYX 58
STUNT CAR RACER ● 75
SWORD OF ARAGONS 98
SWORD OF THE SAMURAI ● 84!
SWORD OF TWILIGHT ● 74
T.A.C.L. (GAME GENERATOR) 198
TALESPIN 98
TEENAGE MUTANT NINJA TURTELS ● 88
TENNIS CUP 68
TERRAN ENVOY 78
TEST DRIVE 2 THE DUEL ● 78
TEST DRIVE 2 CALIFORNIA ● 34
TEST DRIVE 2 CAR DISK ● 34
TEST DRIVE 2 EUROPEAN CHALL. 38
TEST DRIVE 2 MUSCLE CARS 38
THE VIKING CHILD ● 78
THEIR FINEST HOUR 88
THUNDERBIRDS 58
THUNDERSTRIKE 78
TIE BREAK 78!
TIME MACHINE 74
TIME RACE ● 78!
TIME SOLDIER 68
TIP TRICK 48
TITANO 64
TOGO ● 78
TOKI ● 78!
TOOBIM ● 58
TOURNAMENT GOLF ● 78!
TOVARK THE WARRIOR ● 74!
TOWER FRA ● 88
TOWER OF BABEL 88
TRANSWORLD 78!
TUNNELS OF ARMAGEDON 74
TURBO OUTRUN ● 78
TUSKER 68
TV SPORTS BASKETBALL ● 86
U.S.S. JOHN YOUNG ● 56
U.S.S. JOHN YOUNG DATA DISK ● 48!
ULTIMA V 98
ULTIMATE GOLF ● 78
UMS MILITARY SIMULATOR ● 88
UNIVERSE 3 74
UNREAL 88
UNTOUCHABLES ● 78
UNVERSE 3 ● 78!
VAXINE ● 74!
VERKNÖPFE ● 58
VOODOO NIGHTMARE ● 78!
VULCAN 78
WAR JEEP ● 68!
WAREHEAD ● 78
WEB OF TERROR 48
WELTRIS 74
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN S 88
WHITE DEATH 98
WILD WEST WORLD ● 88!
WILLIAM TELL/CROSSBOW 68
WINDOW WIZARD ● 58
WINDWALKER 78
WINGS ● 88
WINNETOU ● 68
WIPE OUT 68
WORLD ATLAS 98
WORLD CHAMPIONS CHIP SOCCER ● 78!
WORLD CUP COMPILATION ● 78
WORLD CUP SOCCER 1MB 68
WORLD CUP YEAR 90 74
WORLD TROPHY SOCCER 98
X-OUT ● 68
XYBOTS ● 58
YOLANDA 48

Peripherie und Hardware

A PRO DRAW II – TABLET 1268
AMIGANET ETHERNET BOARD A 500 ● 898
AMIGANET ETHERNET BOARD A 2000 ● 1248
AMIGANET STARTER SET A 2000 ● 2348
ASDG JX-100 SCANNER + SOFTWARE 2498
ASDG JX-300 A4 COLOUR SCANNER 7998
ASDG PROFESSIONAL SCANLAB 3498
CMI MULTI BOARD (4 SERIAL) 548
COMMODORE A 500 V1.3 ● 988
COMMODORE A 520 TV/PAL-MODULAT ● 68
COMMODORE A2000 1MB CHIP-RAM ● 1888
COMMODORE MONITOR 1084 ● 598
CSI AUTOBOOT CARD FOR A2090 1
FAST FAX (FAX BOX - ALL AMIGA) 1898
FLICKER FIXER (PAL) 928
FLOPPY 3.5 EXTERN (CHINON) ● 228
FLOPPY 3.5 INTERN (CHINON) ● 168
FRAME GRABBER (PAL) 1488
GENLOCK 598
GENLOCK RGB KABEL 48
GENLOCK S-VHS ● 1150
GVP A 3001 4MB/80 MB QUANTUM 6298
GVP A 3001 4MB/0MB CARD 4498
GVP A 3001 4MB/40MB QUANTUM 5798
KICKSTART ROM 1.3 ● 58
MEDUSA ST-EMULATOR ● 494
MODEM BAUDT BANDIT 198
MONACOR CAMERA TVC-500 ● 458
MONACOR CAMERA TVC-600 ● 488
MONACOR CAMERA TVCCD-2000+PS ● 1498
MONITOR NEC MULTISYNC 3D ● 1768
MONITOR NEC MULTISYNC IIA ● 1298
NETWORKING SOFTWARE 98
REIS-MOUSE (AMIGA) ● 88
RGB COLOR SPLITTER (AUTOMATIC) ● 498
ROM-ROM SWITCH BOARD ● 78
ROM-ROM SWITCH BOARD+KICK 1.3 ● 98
SCANLOCK VSL-1-P (PAL/S-VHS) 1998
SCANNER HANDY 3 (200DPI, 16GS) ● 498
SCANNER HANDY 6 (90DPI, 4096C) ● 1728
SCANNER HANDY 10 (400DPI, 16GS) ● 948
SCANNER PERSON A4 (200DPI, 4GS) ● 1748
SUPRA MODEM 2400 (220V, RS-232) 398
SUPRA MODEM 2400MNP CLASS 5 498
SUPRA MODEM 2400ZI (A2000 INT) 498
VIDEO-KONVERTER (RGB-FBAS) ● 598
VO REC ONE 328

Zubehör und Accessoires

A-TONCE AMIGA (AT-EMULATOR) 478!
DISK-BOX 80 * 3.5 + LOCK 18
DISK-WALLET 20 * 3.5 ● 35
FLICKERSCREEN CVR 35
JOYSTICK COMPETITION PRO 500 34
JOYSTICK DELUXE DIGITAL QUICK. 19
JOYSTICK QICKSHOT II + 19
JOYSTICK QUICKJOY III 29
JOYSTICK SPEED KING ● 29
JOYSTICK TAC 50 34
JOYSTICKHALTERUNG STIK GRIPPER 31
MONITOR-ANTI REFLECTION FILTER ● 45
MOUSE PAD 9.8
POSSO-MEDIABOX 3,5 38
PRINTER NEC P 20 ● 948
PRINTER NEC P 60 ● 1798
PRINTER NEC P 70 ● 2198
SAVE SKIN 2000 45
SAVE SKIN 3000 45
SAVE SKIN 500 45
SONY OPTICAL DISK + INTERF 9490
TASTATURSCHUTZFOLIE SAFE SKIN 39
THI-TOOLS ● 138!
TRACKBALL AM TRAC (3 BUTTON) 198
TRACKBALL STATT MOUSE 88

Harddrive & Controller Interface

ALF 3 SCSI KONTOLER 232CSCS ● 745
ALF 2 25G MFM CONTROLLER ● 548
ALF3-FILECARD 50MB QUANTUM 1798!
ALF 2 30MB AUTO INT A2000 ● 1098
ALF 2 33MB AUTO EXT A1000 ● 1198
ALF 2 33MB EXT A500 ● 1198
COMMODORE A 590A SCSI AUTOBOOT ● 998
COMMODORE A2092A 20MB AUTOBOOT ● 1098
COMMODORE A2094A40MB AUTOBOOT ● 1598
CSI 6100 AUTOBOOTCARD 198
FRAMEGRABBER (PAL) 1498
MONITOR PHILIP CM 8805 ● 498
MONITOR PHILIPSSM 8833 ● 749
MONITOR PHILIPS CM 9043 ● 798
PRINTER COLOR INJECT JX-730 3698
PRINTER LASER JX 9500 2998
PROFEX A500 33MB SCSI AUTOBOOT ● 1148
QUANTUM PRO DRIVE 40S ● 898
QUANTUM PRO DRIVE 80S ● 1658
SCANNER COLOR JX-100 1798
SEAGATE HDD 20MB 38MS, MFM 498
SEAGATE ST 125N-1 21MB 28MS ● 698
SEAGATE ST 138N-1 32MB 28MS ● 738
SEAGATE ST 157N-1 49MB 28MS ● 898
SUPRA A 500 SCSI CONTROLLER 498
SUPRA A1000 SCSI CONTR W/CLOCK 598
SUPRA A2000 SCSI CONTROLLER 498
TRUMPCARD 2000 398
TRUMPCARD 2000 M. M-SATZ 398
TRUMPCARD 500 EXTERN COMPLETT 548
TRUMCARD 500/2000 O. M-SATZ 348
TRUMPCARDCONTROLER+MEMORYOMB 548
TRUMPCARD CONTROLER+MEMO 2 MB 898
TRUMPCARD CONTROLER+MEMO 4MB 1198
TRUMPCARD PROFESSIONAL 500/200 548

RAM EXPANSION

COMMODORE A2058 2MB-8MB W/2MB ● 1498
MEMORA A 2000 2MB/8MB (SUPRA) 498
MEMORY A 500 1MB/ 2MB INT + CL ● 398
MEMORY A 500 2MB/ 2MB INT + CL ● 498
MEMORY A 500 1.5MB/ 2MB INT + CL ● 448
MEMORY A 500 1.8MB INT ● 498
MEMORY A 500 2MB INT FÜR FATAG ● 678
MEMORY A 500 512K INT ● 118
MEMORY A 500 512K INT + CL ● 90
MEMORY A 500 512K/ 2MB INT + CL ● 320
MEMORY A 1000 2MB/ 8MB INT ● 898
MEMORY A2000 4MB/ 8MB ● 998
MEMORY A2000 8MB/ 8MB ● 1698

Literatur

AMIGA INTERN 98
AMIGA PD PROGRAMME 39
AMIGA SPIELE 39
ANWENDERBUCH AEGIS MODELER 3-D ● 24.95
BECKERTEXT PRAXIS ● 22
DAS GROSSE BECKERTEXT II BUCH 49
GFA BASIC FÜR EINSTEIGER ● 28
GFA BASIC FÜR FORTGESCHRITTENE ● 48
M&T 3D-GRAFIK UND ANIMATION ● 69
M&T AMIGA UND VIDEO ● 59
M&T AMIGA- 500-BUCH (NEU) ● 49
M&T AMIGA-2000-BUCH (NEU)* ● 59
M&T ASSEMBLER-BUCH ● 59
M&T BASIC FÜR PROFIS ● 79
M&T C IN BEISPIELEN ● 69
M&T DATENSTRUKTUR-LEXIKON ● 68
M&T DELUXE PAINT III ● 49
M&T DESKTOP-VIDEO ● 59
M&T DOS-HANDBUCH 1.3 ● 69
M&T FRAKTALE GRAFIK ● 79
M&T GFA BASIC ● 69
M&T GFA BASIC REFERENZHANDBUCH ● 79
M&T GRAFIK* MUSIK* DFÜ ● 59
M&T GRAFIK MIT AMIGA-BASIC ● 59
M&T HARDWARE-TUNING ● 98
M&T KREATIVE GRAFIK GFA BASIC ● 79
M&T MODULA 2 – PROGRAMMIEREN ● 69
M&T PROGR. IN MASCHINENSPRACHE ● 69
M&T PROGR. MIT AMIGA-BASIC ● 59
M&T PROGR. MIT MODULA 2 ● 69
M&T PROGR.-HANDBUCH I ● 69
M&T PROGR.-HANDBUCH II ● 69
M&T PROGR. PRAXIS AMIGA-BASIC ● 59
M&T PROGR. PRAXIS GFA BASIC 3.0 ● 59
M&T PROGR. PRAXIS INTUITION ● 69
M&T SCHNELLÜBERSICHT A-BASIC ● 39
M&T SCHNELLÜBERSICHT A-DOS* ● 39
M&T SCHNELLÜBERSICHT GFA-BASIC ● 39
M&T SOUND-BUCH ● 69
M&T SUPERBASE PROFESSIONAL HB ● 69
M&T SUPERBASE-PRAXISBUCH ● 59
M&T SYSTEMHANDBUCH ● 79
M&T SYSTEMPROGRAMMIERUNG IN C ● 59
VGL ANIMATIONEN M. D'PAINT III ● 69
VGL ERFOLGREICH MIT VIDEO+COMP* ● 69
VGL IM BRENNPUNKT: THE DIRECTOR ● 29.80
VGL PROF. ARBEITEN MIT D'PAINT ● 69
VGL WORKSHOP SCULPT 3/4D ● 59
VGL WORKSHOP TURBO SILVER 3.0 ● 69
VGL WORKSHOP VIDEOSCAPE 3D ● 59
DISK 3.5 DS, DD BULK 10 UNITS ● 1,05
DISK 3.5 DS, DD BULK 100 UNITS ● 0,95

Der Betrieb eines Modems am Bundesdeutschen Postnetz ist gemäß § 15 I FAG unter Strafandrohung gestellt.

IHR DISKETTENGROSSHANDEL

3,5" Disketten doppelseitig, 2-fache Dichte, stückgeprüft

ab 10 Stück: 1,05/Stück
ab 100 Stück: 0,95/Stück

Spitzenprodukte zu Sonderpreisen

Manx Aztek C Developer + SLD	375
Manx Aztek C Professional	270
Lattice C Compiler 5.10	375
M2 Amiga Modula	328
Amiga Oberon	328
Maxiplan (deu)	188
Cygnus Ed professional	158
Digi Paint III (HB deutsch)	148
Digi View Gold 4.0 (HB deu)	288
Superbase	89
Superbase Praxisbuch	59
Powermonger	78
Turtels	84
Wils West World	88
Lettrix	68
Mouskoffer (Mous, Halter, Pad)	118
Memory A500 512k + Clock	90
Memory A2000 2MB/8MB	478

KFZ-Programm V2,0

Professionelles Büroprogramm für Autohäuser, KFZ-Betriebe, Reparaturwerkstätten und alle, die im KFZ-Bereich Rechnungen schreiben müssen.

Postfach 1141 · 5030 Hürth · Bestellservice: Mo.-Fr. 9-18.30 Uhr · Tel. 0 22 33/4 10 81 · Fax 0 22 33/4 62 66

Mail-Order-Versand: Nur Bestellannahme - keine Beratung! Mit Erscheinen dieser Preisliste verlieren alle vorher erschienenen Listen ihre Gültigkeit. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen. Es gelten grundsätzlich unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Mindestbestellwert DM 50,–. Versand nur auf UPS-Nachnahme oder Vorkasse. Versandkosten pro Lieferung innerhalb der BRD und bis zu 3 kg DM 10,– pauschal.

Intrigue

Knobel-Fans brauchen sich um ihr Wohlergehen wahrlich keine Sorgen zu machen – kein anderes Genre wird so unermüdlich mit Nachschub versorgt. Aber es ist nicht alles Gold, was begrübelt werden soll.

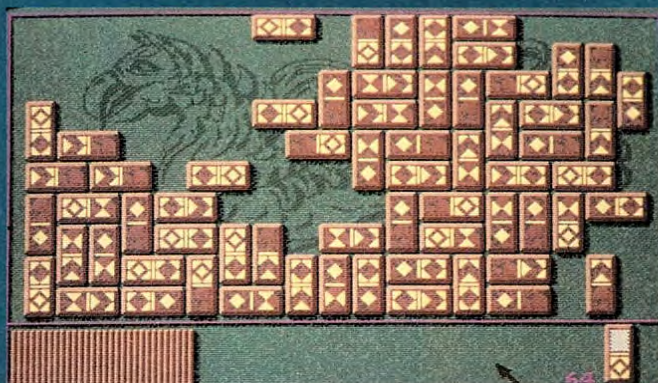
Intrigue ist eine Mixtur aus „Shanghai" und Domino: Ein Brett voller Steinchen mit jeweils zwei verschiedenen Symbolen soll abgeräumt werden, indem man übereinstimmende Muster (quasi) aneinander anlegt. In der Praxis pickt man sich dazu einen Stein heraus, der am unteren Screenrand abgelegt wird. Jetzt muß nur noch ein anderer gefunden werden, dessen Symbol einerseits paßt und andererseits nicht von den restlichen Klötzen eingekesselt ist. Und so weiter, und so fort...

Das Prinzip ist relativ simpel, damit trotzdem keine Langeweile aufkommt, gibt es drei Schwierigkeitsstufen. Die schwierigste davon mutet dem Gehirnakrobaten zusätzliche Symbole und einen recht verzwickten Brettaufbau zu, aber Spielfreude will sich trotzdem nicht so recht einstellen. Zu sehr wird der Partiebeginn von öder Klickerei beherrscht, und auch die Auswahl an Optionen hinkt vergleichbaren Games hinterher. Es stehen drei (bescheidene) Klötzchen-Sets zur Verfügung, von denen das hölzerne noch am besten gefällt. Zudem können alle erlaubten Züge, sowie die Anzahl der verbliebenen Symbole einblendet werden – basta. Die seichte Denksportaufgabe wird mit Maus und Menüs präzise gesteuert. Erwischt man ein falsches Steinchen, so macht das Programm in klarer englischer Sprachausgabe darauf aufmerksam, ansonsten darf man soundmäßig nur ein paar ordinäre „Pling-Plongs" erwarten. Lange Rede, kurzer Sinn: Intrigue ist nicht wirklich schlecht, aber genausowenig wirklich gut... (jn)

Intrigue

Grafik:	31%
Sound:	30%
Handhabung:	74%
Spielidee:	47%
Dauerspaß:	41%
Preis/Leistung:	42%
Red. Urteil:	41%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Adspec Programming
Bezug: Funtastic

Spezialität: Irre speziell: Es gibt keine Highscoreliste.

Quicksilver Pinball

Früher mußte man in einer lauten Kneipe stehen, alkoholhaltiges Bier trinken und nikotinverseuchte Luft atmen, wenn man die kleine Silberkugel scheuchen wollte. Seit auch am Computer geflippert werden kann, ist das alles nicht mehr nötig! Oder etwa doch?

Ein oder zwei Spieler sind zugelassen, die das Kügelchen mit Stick oder Tastatur steuern können. Allerdings hat hier das Keyboard in puncto Spielbarkeit eindeutig die Nase vorn. Ein halbwegs glückliches Händchen hatten die Programmierer mit dem Sound: Obwohl manchmal etwas quäkig geraten, läßt er doch (bei geschlossenen Augen!) beinahe Pintenfeeling aufkommen. Selbiges kann von der merkwürdigen Grafik nicht so recht behauptet werden; da hat man eher den Eindruck, in das Innenleben eines Radios zu schauen...

Sei's drum, das Wichtigste bei einer Flippersimulation ist das Gameplay. Und damit nähern wir uns leider dem völligen Absturz: Die Programmierer haben sich doch tatsächlich verleiten lassen, das Spielfeld in eine untere und eine obere Hälfte zu zerstückeln. Durch das ständige Hin- und Herschalten geht jede Übersicht verloren und so mancher Ball flöten! Leider ist auch die Animation der Kugel nicht immer realistisch geraten – daß im Monitor Magnete werkeln, wußte ich ja, aber daß sie so stark sind...?

Tja, und dann gibt es noch eine letzte große Enttäuschung: Wer von Games wie „Pinball Magic" verwöhnt ist und mehrere Level mit unterschiedlichem Design erwartet, hätte ebensogut in seiner Stammkneipe bleiben können – auch in dieser Hinsicht hat unser Testkandidat kaum Abwechslung zu bieten. Fazit: Klassenziel nicht erreicht! (jn)

Quiksilver Pinball

Grafik:	28%
Sound:	60%
Handhabung:	30%
Spielidee:	42%
Dauerspaß:	29%
Preis/Leistung:	30%
Red. Urteil:	29%

Für Anfänger
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Actionworks
Bezug: Korona Soft

Spezialität: Farbcode-Abfrage, keine Highscoreliste, Anzahl der Bälle kann eingestellt werden.

Da hat man auch schon Hübscheres gesehen...

Flutsch – gleich isser wieder futsch!

EXTERMINATOR

Zwar schreiben wir erst März, aber der nächste Sommer kommt bestimmt – und mit ihm allerlei lästige Flug- und Krabbeltiere! Für den engagierten Umweltschützer ist die chemische Keule hier natürlich tabu, Handarbeit wäre gefragt . . .

Der Amiga Joker meint:
Exterminator – das verrückteste Game seit der Erfindung der Fliegenklatsche!

Dankenswerterweise liefert uns Audiogenic dieser Tage einen hervorragenden Heimtrainer, mit dem sich die Bekämpfung der Insektenplage schonmal prima üben läßt: Der fröhliche Kammerjäger steuert eine Hand, die schlagen, fangen und schießen kann, um den kleinen Biestern den Garaus zu machen. Aus der Luft müssen Fliegen, Motten oder Spinnen erwischt werden; unten rollen Konservendosen, Tomaten, Panzer und ähnliches heran, die es niederzuhämmern gilt. Errungene Fortschritte lassen sich am schachbrettartigen Fußboden ablesen, der nach und nach eingefärbt wird: Für jeden zerbröselten Gegner schiebt sich die darunterliegende Quadrat-Reihe weiter nach vorne, und das neu erscheinende Viereck ist blau. Hat man es geschafft, eine komplette Reihe „einzubläuen", ist der betreffende Raum gelöst, und ein weiteres Zimmer wartet schon. Sobald der digitale Fliegentod ein Haus entvölkert hat, geht's ans nächste, insgesamt wollen acht Gebäude vom Ungeziefer befreit werden. Zwischendurch gibt's auch mal Bonusrunden, in denen z. B. Ratten zu erschießen sind.

Natürlich hat das Programm einige Gemeinheiten parat, damit das Jägerleben nicht zu leicht wird: Wespen, von denen man gestochen werden kann, schießende Spraydosen und dergleichen mehr. Eine solche Begegnung der unangenehmen Art kostet Energie und irgendwann auch das Leben. Davon gibt's zwar insgesamt fünf, aber für die höheren Level ist das nun wirklich keine übermäßig üppige Ausstattung. Das Game spielt sich tatsächlich so rasant, wie es sich hier anhört, echtes Chaos kommt dann im Zwei-Spieler-Modus auf! Während der Konkurrent versucht, die Fliesen zum „erröten" zu bringen, sind regelrechte Sabotageakte möglich, indem man auf der gegnerischen Seite des (nur quasi) gesplitteten Screens in Aktion tritt. Bei Erfolg darf sich der Kollege nun mit der falschen Fußbodenfarbe herumärgern . . .

Die grafische Präsentation ist den Programmierern ganz ordentlich gelungen, insbesondere die Animationen sind sauber, schnell und so gut wie ruckelfrei. Und das, obwohl sich gelegentlich wahre Heerscharen von Sprites auf dem Schirm tummeln! Allerdings wirken die Hintergrundgrafiken der diversen Räume (Küche, Garage, etc.) auf Dauer doch etwas langweilig. Gesteuert werden die „Killerhände" mit dem Stick, was an sich völlig problemlos vonstatten geht. Soundmäßig steht zwar nur wenig Abwechslung ins insektenverseuchte Haus, dafür passen die beiden Musikstücke aber wie maßgeschneidert, und die Special Effects klingen auch recht lustig. Wer sich also schon immer mal am Ungeziefer rächen wollte – Weidmanns Heil! (jn)

Spezialität: Highscoreliste wird gesaved, im Zwei-Spieler-Modus kann man den Kontrahenten auch direkt attackieren.

Exterminator

Grafik:	73%
Sound:	71%
Handhabung:	76%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	76%
Preis/Leistung:	72%
Red. Urteil:	75%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Audiogenic
Bezug: Bomico

In letzter Zeit sind einige Games aufgetaucht, deren Wiege im sonnigen Spanien liegt. Bisher konnte die Soft aus dem Süden aber nicht so recht überzeugen – daß sich das mit dieser Hüpf-und-Baller-Orgie ändert, darf heftig bezweifelt werden...

Lorna ist eine leichtbekleidete Dame, die recht mannhaft allerlei Gefahren trotzen muß. Horizontal scrollende Level (z.B. eine ganz ansprechend gestaltete Sumpflandschaft) wechseln einander dabei mit 3D-Sequenzen ab. Hier muß Sexy-Hexy dann beispielsweise einen Gleiter durch die Lücken eines schnell bewegten Dschungels steuern, möglichst ohne Beulen zu kassieren.
Lorna wird mit dem Joystick dirigiert; in den Kampf-Abschnitten kann sie in die Hocke gehen, schießen, draufhauen, springen und laufen. Letzteres ist aber nicht zu empfehlen – jede Schlammschnecke ist da rasanter. Hinzu kommt, daß das Gameplay reichlich Haken und Ösen hat: Plaziert man die Heldin direkt „auf" eines der Sumpfmonster, so vermöbeln sich beide solange im Leerlauf, bis man die Gute zur Seite bewegt! Und wenn auch die Molche des ersten Levels recht einfach zu besiegen sind, so präsentiert sich bereits Gegner Nummer zwo, eine Art Roboter, ganz unverhältnismäßig schwer.
Zwar ist die Grafik nicht übel gezeichnet und streckenweise sogar recht brauchbar animiert, aber es fehlt die Abwechslung; immer nur zwei Sorten von Ungeheuern zu vertrimmen ist halt auf Dauer ziemlich öde. Der Titelsound und die spärlichen FX sind schließlich am gleichen Niveau wie eigentlich das ganze Game – irgendwie im Sumpf versackt... (jn)

Ihr Monsterlein kommet...

Von wegen „Luft hat keine Balken"!

Lorna

Grafik:	69%
Sound:	32%
Handhabung:	31%
Spielidee:	35%
Dauerspaß:	31%
Preis/Leistung:	32%
Red. Urteil:	31%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Topo Soft
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Zwei Disketten, keine Highscores. Na, wozu auch?

Typhoon of Steel

Sandkastenschlacht für ewig Gestrige

Und wieder hat uns SSI mit einem neuen Strategiespiel der Marke „Fließbandproduktion" beglückt. Und siehe da: Es ist genauso jämmerlich wie seine Vorgänger – wir gratulieren!

Wie nicht anders zu erwarten, findet man sich im Weltkrieg II wieder, wo es dem Gegner an verschiedenen Schauplätzen (Pazifik, Asien, Europa) an die Gurgel geht. Ob das nun die Alliierten oder Deutschland/Japan sind, bleibt jedem selbst überlassen; ebenso ob nur ein Gefecht oder gleich der ganze Krieg simuliert werden soll. Mit der Maus checkt man auf der Karte (zwei Maßstäbe möglich) die Lage und erteilt seinen Truppen sämtliche Befehle. Zu guter Letzt kämpft der Rechner, und der Spieler darf inzwischen einkaufen fahren – mit etwas Glück kommt er zurück, und das Programm ist gar nicht abgestürzt! Nach 30 oder 60 solcher Runden (je nach Szenario) ist die Schlacht geschlagen; mit Hilfe eines komplizierten Punktesystems wird nun abgerechnet. Sieger ist, wer mindestens doppelt so viele Zähler hat wie der Gegner.
Typhoon of Steel bezeichnet sich voller Stolz als Nachfolger des Uralt-Spielchens „Panzer Strike". Nun, wenn man sich die Präsentation so ansieht, könnte man sogar glauben, es wäre dessen Vorgänger: Die Grafik hat vermutlich mein dreijähriger Neffe gezeichnet und mir nix davon gesagt, das Scrolling scrollt nicht, es hüpft, und der Sound besteht aus einer dürftigen Titelmelodie und ein paar „Knalleffekten" beim Kämpfen. Langweilig ist das Game obendrein. Kurz und schlecht: Wer z.B. „Overrun" mochte, mag auch Typhoon of Steel. Aber wer mochte schon „Overrun"? (jn)

Warum gehen wir nicht lieber 'n Bier trinken?

Typhoon of Steel

Grafik:	15%
Sound:	9%
Handhabung:	58%
Spielidee:	16%
Dauerspaß:	19%
Preis/Leistung:	12%
Red. Urteil:	14%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: SSI
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Kein Kopierschutz, Editor zum Erstellen eigener Szenarios, konfuses und unübersichtliches (engl.) Handbuch.

Wer mal sehen will, wie man ein nettes Plattformspielchen durch eine ungenaue Steuerung und übelstes Ruckel-Scrolling ruinieren kann, der liegt hier goldrichtig!

Die neun Leben aus dem Titel gehören Bob Katz, einem entzückenden Kater. Ihm soll man dabei helfen, seine geliebte Claudette aus den Fängen eines Wissenschaftlers zu retten, der das arme Kätzchen für Tierversuche mißbrauchen will. Dazu hüpft man vier Level lang über Plattformen, schlägt Eulen, Ratten, Spinnen und anderes Getier mit einem ausrollbaren Wollknäuel K.O. und sammelt Extras ein. Um weiterzukommen, müssen zudem pro Level sechs Kumpel des streitbaren Katers aus ihren Käfigen befreit werden.
Die originell gestalteten Gegner sind gar nicht mal sooo gefährlich; Probleme bereiten in erster Linie die Gartenzäune, die an bestimmten Stellen plötzlich aus dem Boden schießen – sie schicken unseren Stubentiger nämlich sofort in den Katzenhimmel. Bei den Extras gibt's außer den üblichen (Lebensmittel, Schlüssel, etc.) auch ein paar recht ungewöhnliche: Sonnenbrillen machen Bob unsichtbar, und Flügel bringen ihm kurzzeitig das Fliegen bei.
Grafisch wäre 9 Lives eigentlich ganz in Ordnung – bunte Farben, ulkige Gegner und lustige Animationen. Tja, wenn nur nicht alles so erbärmlich ruckeln würde! Ähnliches gilt für die Steuerung: Bob kann laufen, sich ducken und riesige Sprünge machen (deren Weite über eine Anzeige am Screenrand festgelegt wird), aber eben nichts davon so richtig präzise. Was schließlich noch den Sound angeht: man kann ihn gottseidank abschalten...
(C. Borgmeier)

Armer brauner Kater...

9 Lives

Grafik:	62%
Sound:	38%
Handhabung:	41%
Spielidee:	54%
Dauerspaß:	44%
Preis/Leistung:	41%
Red. Urteil:	44%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: ARC
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Highscores werden nicht gesaved. Hat man einen Level geschafft, kann man ihn mit den F-Tasten direkt anwählen – leider nur solange, bis man den Rechner abschaltet.

Gettysburg

Im Westen nichts Neues

Die Feldherren aller Länder sind mal wieder aufgerufen, im Sandkasten der Geschichte zu spielen. Dank des unermüdlichen Dr. Peter Turcan darf man sich nun an der Schlacht von Gettysburg vergreifen.

Wie „Austerlitz" oder „Waterloo" kommt auch der amerikanische Bürgerkrieg im Bauklötzchen-Look daher, was den Kenner kaum überraschen dürfte. Ebensowenig wie die Tatsache, daß auch hinsichtlich des Spielprinzips alles beim Alten geblieben ist. Also zähes Brigaden- und Divisionen-Verschieben wie gehabt...
Damit sich das Game nicht ganz so elend in die Länge zieht, wurde hier die Gültigkeit einer Befehlsrunde auf (fiktive) 30 Minuten verlängert – die Schlacht ist nun also etwas schneller geschlagen, als das im zuvor üblichen 15-Minutentakt der Fall war. Viel gebracht hat die Neuerung allerdings nicht, dafür sorgt schon der nach wie vor sehr trödelige Bildschirmaufbau. Auch wird immer noch mit einer relativ umständlichen Kombination aus Maus und Tastatur gespielt, letztlich ist das Strategiegerangel so langatmig wie gewohnt. Daß die einleitende Musi und die Soundeffekte während des Spiels recht ansprechend ausgefallen sind, ist also nur ein schwacher Trost.
Der Hersteller scheint jedenfalls von seinem Produkt überzeugt zu sein, denn er droht uns für die Zukunft weitere Bürgerkriegsszenarien an. Hartgesottene Fans solcher Spiele mögen diese Nachricht ja mit Freude vernehmen, wir meinen, daß der Amiga am Strategiesektor allemal Besseres zu bieten hat. Zum unverschämten Preis von knapp 100 Märkern schon überhaupt... (jn)

Bürgerkrieg im Legoland

Gettysburg

Grafik:	46%
Sound:	61%
Handhabung:	32%
Spielidee:	25%
Dauerspaß:	57%
Preis/Leistung:	35%
Red. Urteil:	44%

Für Experten

Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: ARC
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Alle zwei Stunden wird automatisch gesaved, zwei unterschiedliche Szenarien. Englisches Handbuch, deutsche Spar-Anleitung, Übersichtskarte.

MARBLE MADNESS

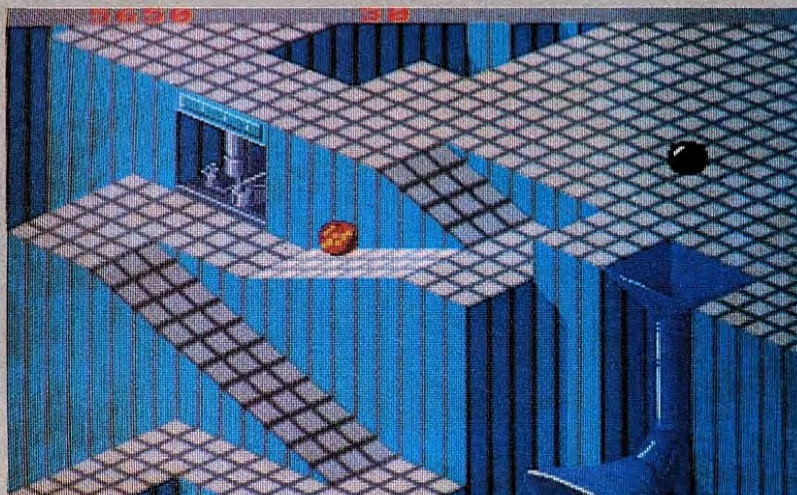
KLASSIKER

Wehmütig denkt noch heute so mancher Spielhallenbesitzer an das Jahr 1984 zurück: Damals kam ein fantastischer Automat heraus, der keinen mehr ruhig schlafen ließ, den alle sehen mußten und an dem jeder unbedingt mal spielen wollte – und das alles nur wegen einer unscheinbaren kleinen Murmel!

Diese kleine Murmel sorgte auch weiterhin für Aufsehen: Nachdem sie in der Spielhalle Furore gemacht hatte, rollte sie knapp zwei Jahre später zu unserer damals gerade erst flügge gewordenen „Freundin" hinüber und bescherte dieser einen ihrer allerersten Hits. Und so wie sie Ataris guten Ruf als Produzent erstklassiger Coin Ops gefestigt hatte, so sollte sie auch den Grundpfeiler zum Ruhm von Electronic Arts als Hersteller herausragender Computerspiele legen – man denke bloß an „Indianapolis 500", „Populous" und „Powermonger". Und nicht zuletzt löste dieses Kügelchen bei den Spielern eine Begeisterungswelle, ja geradezu eine Murmel-Manie aus!

Das hatte zwangsläufig zur Folge, daß auch andere Spielehersteller versuchten, von diesem Erfolg zu profitieren – abgekupferte, aber auch originell abgewandelte Games erschienen in reicher Zahl. Erwähnenswert wäre hier vor allem „Spindizzy", bei dem ein rotierender Kreisel namens Gerald an die Stelle der Kugel getreten ist. Auf dem C 64 avancierte dieses Spiel schon bald zum Klassiker, der Amiga mußte eine halbe Ewigkeit auf die Umsetzung warten – erst seit kurzem zieht Gerald in „Spindizzy Worlds" auch auf unserem Leib- und Magen-Computer seine Kreise.

Nach soviel Historie sind jetzt aber endlich mal ein paar Worte zum Spielablauf fällig: Marble Madness besteht aus sechs (kurzen) Leveln, in denen man unter Zeitdruck eine Kugel vom Startpunkt ins Ziel befördern muß. Der erste Level dient dabei praktisch nur zum Aufwärmen – Gegner gibt's hier noch überhaupt keine, lediglich verschiedene Geländeformationen (schiefe Ebenen, Senken, Rinnen usw.) müssen überwunden werden. Von da an wird's aber ständig schwieriger, schwarze Monsterbälle tauchen auf, die unser Kügelchen vom rechten Weg abbringen wollen, Schleimpfützen und Staubsauger entfalten ihre kugeltötende Wirkung, und die zu durchrollenden Gebiete werden immer tückischer. Gottlob ist das runde Ding mit unendlich vielen Leben ausgestattet, außerdem wird die nicht verbrauchte Restzeit jeweils im nächsten Abschnitt dazuaddiert (außer nach dem ersten). Im fünften Level, dem „Silly Race", läuft dann alles genau andersherum: Hier hat man plötzlich eine Riesenkugel, die *bergauf* rollt! Zudem muß man jetzt nicht mehr vor den Feinden davonlaufen, sondern kann sie genüßlich zerquetschen, für jedes überrollte Monster kriegt man sogar noch 30 Sekunden Extrazeit. Wurden alle sechs Level erfolgreich durchkullert, geht's mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad wieder von vorne los.

Aus heutiger Perspektive wirken Grafik und Sound des Spiels natürlich bescheiden – damals setzten sie Maßstäbe! Naja, das Synthesizer-Gedudel wohl weniger... Nach wie vor beispielhaft ist allerdings die Steuerung (per Maus, Joystick oder, wie beim Automaten, mit einem Trackball), ebenso der ausgezeichnet gemachte Zwei-Spieler-Modus. Tja, bloß zwei, drei Level mehr wären wohl auch schon vor fünf Jahren nicht zuviel verlangt gewesen... (od)

Zeitspiegel: Gestern – Heute

Grafik:	88% – 71%
Sound:	68% – 51%
Handhabung:	92% – 92%
Spielidee:	89% – 67%
Dauerspaß:	77% – 58%
Gesamteindruck:	87% – 64%
Für Anfänger	

KNOW HOW

Liebe Leute, was schreib ich nur heute? Was soll ich diesmal bloß sagen, die Einleitung liegt mir im Magen! Mehr fällt mir nicht mehr ein, drum laß ich's lieber sein – ist das nicht ein toller Reim? Naja . . .

Gelöst:
Cadaver
Fantasy World Dizzy
Fatal Heritage

Karten zu:
Obitus

Jede Menge Tips zu
Atomic Robo-Kid
Barbarian
Cadaver
Chase HQ 2
Chip's Challenge
Day of the Viper
Defender 2
Der Spion, der mich liebte
Dragonflight
Dragons Lair
Extase
Golden Axe
Grand Monster Slam
Horror Zombies f. the Crypt
Indiana Jones 3 Adv.
Last Ninja 2
Legend of the Lost
Mean Streets
Prince of Persia
Puzznic
Sly Spy
Super Hang On
Time Machine
Toyota Celica GT Rally
Wings
Wings of Fury

Wie immer an dieser Stelle noch unser obligatorischer Aufruf: Leute, greift Euch Papier und Stift oder setzt Euch an den Rechner bzw. die Schreibmaschine und teilt uns Eure Erfahrungen mit. Jeder veröffentlichte Tip wird (je nach Umfang und Aktualität) honoriert, und zwar mit 20 bis 100 Steinen! Und damit das endlich klar ist: Antwort (und Kohle) kriegen leider nur die, deren Tip, Cheat oder Lösung abgedruckt ist. Tja, hart ist das Leben – aber so läuft's nunmal . . . Dankbar sind wir jedenfalls für alles, was Ihr uns schickt! Unsere Adresse lautet immer noch:

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
D – 8013 Haar

Hilfe! Fragen?!

Die Postboten haben uns schon wieder säckeweise Eure Probleme ins Haus geschleppt. Offenbar sind die Burschen jetzt alle in Haar eingesetzt; kein Wunder, wenn in anderen Gegenden bei der gelben Zunft Personalmangel herrscht . . . Egal, auf geht's:

Wie bekommt man bei **On the Road** nach der Tel. Nr. einen Auftrag?

Tower of Babel: Wie kommt man bei der Gruppe 3 und den Türmen D,E und F voran?

In der Pyramide von **Rick Dangerous I** gibt es am Ende einen Stein, der in diesem Raum am tiefsten liegt. Wie kommt man dort vorbei? Eine andere Stelle macht auch Probleme: Man kann einen Stein von der Decke schießen, fällt dann in einen Schacht und landet auf zwei Inseln; bei der 2. wird man ständig „gespeert". An welcher Stelle wird der Pooky-Cheat eingegeben?

Wer kennt Tips und Tricks zu **Sherman M 4, Logo, Licence to Kill, Falcon, Golden Axe, Silkworm, Dragon Breed, Saint Dragon, Highway Hawks**? (Codes zu Logo: AJ 10/90 + AJ 11/90, Cheat zu Dragon Breed: AJ 1/91 – IREM)

Cheat gesucht! Und zwar zu **Batman the Movie**. (AJ 2/90: JAMMMMMMM)

Kennt sich jemand mit **Bloodwych** aus? Ziemlich am Schluß bekommt die Party ein Permit. Wozu ist es gut?

Wie bekommt man bei **Gold of the Aztecs** unendlich viele Leben?

Pirates! ist auch noch aktuell. Gibt es einen Cheat?

Weiter geht's mit Cheatgesuchen zu **Flood, Hostages, Garfield, Wings of Death, Predator, Ikari Warriors und Rambo III**.

Konstantin sucht Tips und vor allem Geld für sein **M.U.D.S.**!

Muß man im 4. Level von **Gremlins II** den Energie-Gremlin einfangen? Wenn ja, wie? Außerdem Cheat gesucht für **Cosmo Ranger**

Raphael in Nöten: Er sucht Cheats für die beiden **Dragon's Lairs**. (Timewarp: AJ 2/91 – GET MORDROC DIRK, DL 1: Klassiker in diesem Heft)

Hero's Quest: Wie kann man als Magier den Höhlenkobold töten, um seine Schlüssel zu bekommen?

Enrico bittet verzweifelt um eine Lösung zu **Heros Quest**. (hatten wir in AJ 9/90)

Wie kommt man im 2. **Cadaver**-Level vom Raum mit der rotierenden Holzscheibe in das Labyrinth? Außerdem gibt es bei **Operation Stealth** Probleme, die CD ins Computerterminal zu schieben.

Kennt jemand Cheats zu **Beast, Grand Monster Slam und NARC**? (Gr. M. Slam: Klassiker in diesem Heft)

Legend of the Sword: Beim Schloß im Moor gibt's Ärger! Im Saal des ersten Stockwerks liegt hinter der Statue ein Geheimgang. Dieser weist eine Tür auf, die sich nicht öffnen lassen will. Im EG haben wir auch einen großen Saal. Nordöstlich ist eine Tür, die ebenfalls geschlossen bleibt. Help-Text sagt, daß man seinen Kopf schützen soll!?

Philip ist auch kein richtiger Cowboy. Bei **Wild West World** kriegt er die Teilkarte 3f nicht zu fassen.

Erben ist nicht so einfach! Wie kommt man bei **Fatal Heritage** am Zoll von San Eldorado vorbei (Impfbuch?!)? Kann man ins Pasteur-Institut von Paris hinein? Kann man den Basar von Dakar besuchen und ist es möglich, im Hafen ein Schiff zu benutzen? (Jubel, Trubel, Eierkuchen: Lösung in diesem Heft)

Wie schafft man den 1. Level von **Tusker**? Zu diesem Spiel wie auch zu **Darius** werden Cheats gesucht.

Damit hätten wir Euch ja wieder einiges zum Knobeln gegeben. Wer's weiß, ruft „Hier!". Wer sonst Probleme hat, darf uns trotzdem schreiben, und zwar unter dem Stichwort **Fragen** – und schon geht alles wie von selbst (hoffentlich . . .)!

Fatal Heritage

Erbe werden ist nicht schwer – Erbe zu bleiben, ist dagegen schon eine Aufgabe. Glücklicherweise wohnt in Köln ein Experte namens Rudolf Esser, der uns dabei kräftig unter die Arme greift...

Im Wohnzimmer liegt neben dem Fernseher ein Schlüssel (Eigenartig! Bei mir liegen die immer in irgendwelchen Ecken. - d.Red.)! Den nehmen wir und begeben uns zur Couch, um an die oberen Bücher zu kommen. Wir untersuchen das Buch „Anhalter" und gelangen so an die Geheimnummer der EC-Karte. Nach rechts gehen wir in das Arbeitszimmer und schalten das Licht ein. Auf dem Schreibtisch liegt ein Plan, den wir nicht dort verrotten lassen wollen. Links ist die untere Schublade zu öffnen und aus der Kartei Joe mitzunehmen. Die mittlere Schublade rechts klemmt, mit Geduld und Spucke schaffen wir es aber, sie mit dem Schraubenzieher zu öffnen (EC-Karte!). Am linken Regal (über den gelben Blumen) entdecken wir doch tatsächlich einige Münzen, die wir einsacken. Aus der Diele brauchen wir den Mantel und aus der Küche die Knochen. In der Besenkammer reagieren wir uns ab, indem wir auf den Eimer schlagen (?!?) – da kommt doch glatt ein Feuerzeug zum Vorschein, das wir einsammeln. Unter der grünen Flasche finden wir einen Zettel mit der Rufnummer für's Taxi. Also rufen wir den Aufzug und fahren in das Erdgeschoß. Mit Joes Schraubenzieher läßt sich auch der Briefkasten öffnen, den Brief nehmen wir ebenfalls mit. Nun hat Joe ausgedient. Wir gehen in die Wohnung zurück und besorgen uns Boris. Danach verlassen wir das Haus und gehen nach rechts zum Kiosk. Mit der Oma plaudern wir ein bißchen über das Kinderfest und lassen uns den Luftballon geben. Wir geben aber noch nicht auf, auf unsere Schmeicheleien verrät sie nämlich das Versteck einer 10-Franc-Münze. Jetzt ziehen wir ab, und zwar nach links zum Notariat, wo wir auf dem Sax spielen (Richtung linkes Fenster) und anschließend mit der Frau reden. Siehe da, die Tür zum Notar öffnet sich. Wir gehen also ins Büro. Der Notar verlangt das Original-Testament und erzählt von der großen Plantage mit dem Goldschatz. Wieder draußen schleichen wir nach links, schnappen die zehn Franc unter der Fußmatte, und gehen weiter nach links zur Sparkasse. Die EC-Karte hat schließlich auch einen Sinn, wir heben 3.200 DM damit ab. Nun zurück zum Haus, wo wir die Tür mit dem Schlüssel öffnen. Boris liefern wir nun ab und nehmen dafür Holgi mit. Anschließend verlassen wir die heimische Stätte wieder, wobei wir unbedingt die Wohnungstür schließen müssen. Ab nach rechts zur Telefonzelle und ein Taxi herbeigerufen. Mit dem Fahrer wechseln wir ein paar Worte und lassen uns zum Flughafen bringen. Die Frau dort bequatschen wir so lange, bis sie uns in den Flugplan schauen läßt. Ab geht's nach Miami...

Das dortige Schließfach Nr. 13 wird mit dem Stethoskop geöffnet (Koffer nehmen). Danach gehen wir nach links zur Abfertigung und reisen weiter nach Paris (wer möchte, kann vorher eine Runde zocken). In Paris wenden wir unseren ganzen Charme an und flirten mit der Hostess, um einen Blick in den Flugplan zu erhaschen. Bevor wir dies nutzen, eilen wir aber nach rechts in die Halle und von dort in die Metro. An der Sperre lesen wir den Text und schlagen dann gegen den Schalter, woraufhin ein Beamter erscheint, dem wir den Koffer aus Miami geben. Wir sind heute sehr gesprächig und unterhalten uns noch ein Weilchen mit ihm, ehe wir für die 10 Franc eine U-Bahnkarte erwerben. Bei „Chatelet Les Halles" aussteigen, speichern und beim Hütchenspiel gewinnen. Nun fahren wir weiter bis zur Station „Pasteur". Am Ausgang halten wir uns rechts und suchen das P.-Institut auf. Dort wecken wir den Arzt, indem wir den Ballon auf den Scherben zerplatzen lassen, und lassen uns nach einem Gespräch impfen. Den Impfpaß muß man unbedingt mitnehmen! Nun wieder zum Flughafen zurück, den Flugplan anschauen und nach Hause (Berlin) fliegen. Dort holen wir uns Heinz und reisen weiter über Paris nach Dakar. Wer mag, kann wieder ein Spielchen einlegen, danach auf jeden Fall zum Hafen gehen. Der Beamte kriegt den Rum und ist nun außer Gefecht. Zurück nach Berlin (vielleicht in Paris Hütchen spielen), denn jetzt brauchen wir Chris.

Weiter geht's nach Miami, den Taxifahrer wecken wir und lassen uns von ihm zum Hafen fahren. Wir betreten das Schiff und gehen zur Kühlkammer. Dort öffnen wir die rechte Klappe, betätigen den Schalter (der Kühlraum ist nun aktiv) und ziehen den Mantel an. Das Schiff dampft nun nach San Eldorado. Dort möchte der Zöllner den Impfpaß sehen. Wir latschen nach rechts in die Stadt zum Straßenhändler und kaufen ihm für 50 DM die Axt ab. Weiter geht's nach rechts zur Tankstelle, da ist Hochbetrieb, also in die Stadt und gleich wieder zurück. Nun wird man bedient und leiht sich ein Auto (kostet 200 DM und 1 Walkman). Zuerst jedoch gehen wir zum Hafen und fahren mit dem Schiff nach Dakar, um dort Kohle zu machen. In Berlin nimmt man jetzt Coco mit und reist zurück zur Tankstelle. Hier holen wir den Wagen ab und fahren zur Hütte (siehe Inselplan). Mit der Bewohnerin unterhalten wir uns so lange, bis sie uns einen Diamanten gibt (hm, wo wohnt die Frau noch mal? - d.Red.)! Danach fahren wir zur alten Mine und zerschlagen mit der Axt die losen Bretter vor dem Eingang. Die Bretter nehmen wir mit und reparieren mit ihnen die Brücke. In der Kultstätte auf der anderen Seite wird der Sonnengott durch eine Lichtschranke bewacht, die wir durch Cocos Spiegel überlisten können. Der Diamant kommt ins Auge des Gottes, dann nehmen wir den Schlüssel und das Testament, das rechts versteckt ist. Beim Haupthaus öffnen wir mit dem Schlüssel das Garagentor, das niedliche Hündchen kriegt den Knochen, was auch sonst. Wir nehmen jedenfalls das Dynamit und eilen zurück in die alte Mine. In der Höhle legen wir den Sprengstoff in die linke Kerbe auf dem Boden, zünden ihn mit dem Feuerzeug an und machen uns schleunigst vom Acker. Nun zeigen wir dem Notar zu Hause das Original-Testament und genießen das süße Leben. Und wenn sie nicht gestorben sind...

Cadaver Level 5

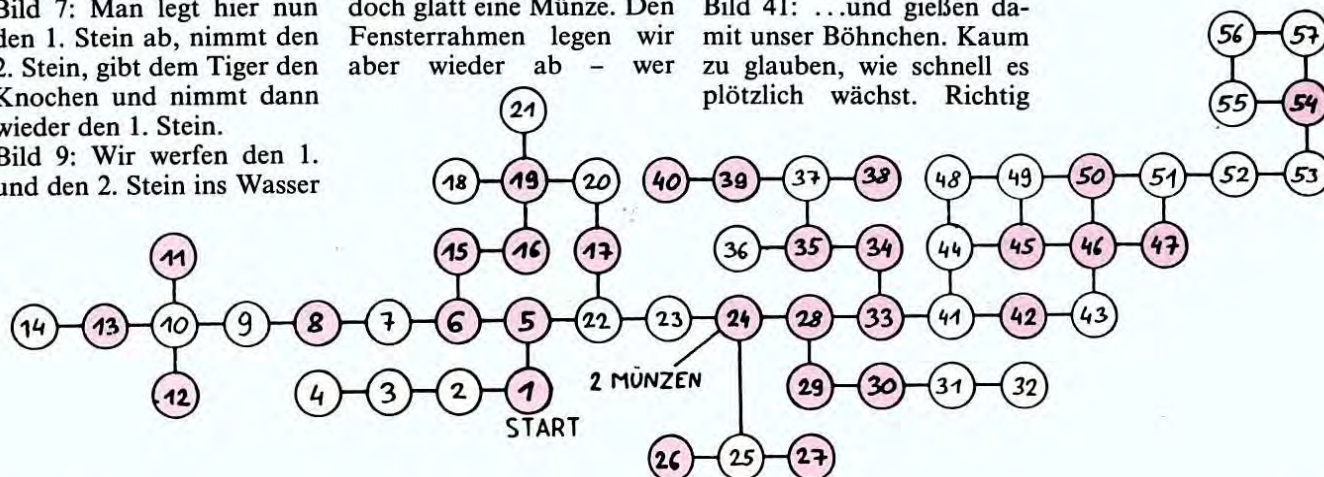
Wie schaut's bei Euch aus, liebe Zwerge? Hat sich jedermann ausgeruht? Seid Ihr bereit zu neuen, ruhmreichen Taten, die Ihr Euren Enkeln erzählen könnt? Gut, dann wollen wir Euch nicht abhalten; geradeaus geht's zum (etwas verspäteten – wir bitten ergebenst um Entschuldigung) Cadaver-Showdown...

Erstmal den Stein nehmen. (O) Und wieder den Stein nehmen. Hier den Bodenkontakt berühren und die Steine in den Schädel stecken. (O) Beide Flaschen nehmen. (O) Die beiden ersten Hebel ziehen. Nun den Knopf drücken und die Flasche nehmen. (O) Emerald nehmen. (O) Die Kiste öffnen und den Spruch nehmen. (D) Man öffnet die Kiste und nimmt den Inhalt. (O,S) Das gleiche noch einmal. (N,W) Hier die Urne auf den Block stellen und den Hebel ziehen. Jetzt können wir die Diamanten nehmen. (O,O,S) Die Kiste öffnen, den Inhalt nehmen. Jetzt stellen wir uns auf den Schädel und lassen das Blut auf's Pentagramm fallen. Dadurch werden wir teleportiert. Schnell die beiden Kisten von der Säule holen und herabspringen. (S) Alle Edelsteine nehmen. Vorsicht vor den Teleportern! (S) Den Schlüssel nehmen, den Hebel ziehen und aufschließen. (N,N) Den Stärke-Trank trinken und den Holzblock wegziehen (O). Schädel untersuchen und die Steine nehmen. (W,S,S,S) Den mittleren Hebel ziehen. Nun ab, die Treppe hoch, über das Loch springen und dort warten. Es fallen einige Diamanten und ein Schlüssel von der Decke. (S) Orb nehmen. (S) Die Kiste öffnen (Dispell-Trap-Spruch) und das Spinnengift nehmen. Aufschließen. (W) Die Emeralds in den Schädel einsetzen, dann über die Grube springen! (W) Die Kiste öffnen, den Hebel ziehen und auf den Lift springen. Das Gift auf die Spinne träufeln. Den Schlüssel nehmen und zuerst den rechten, dann den linken Hebel ziehen. Aufschließen. (W,N) Die Kiste öffnen, den Knopf drücken und alles mitnehmen. (S) Jetzt warten und dann 7-4-1 einstellen. (S) Den Hebel ziehen. (S,N) Und nochmals den Hebel ziehen. (S) Die Knöpfe drücken, die rote Kiste und den Schlüssel nehmen. (N,N,O,W oben) Die Rubine in den Schädel einsetzen. Aufschließen. Token (kleine grüne Münze) in den Spalt setzen. (W) Die Steine nehmen, den Stärke-Trank trinken und den Block unter die Tür schieben. Hebel ziehen. (N,S,O,W unten,S,S) Die rote Kiste öffnen, die Säure und die beiden Bleisteine in die Schüssel geben, das Gold nehmen. (N,N,W oben,N,N) Das Gold bzw. den Amethyst in den jeweiligen Schädel stecken (Vorsicht, deutsche Aufschriften stimmen anscheinend nicht). (N) Den Hebel ziehen. (N) Den Schlüssel nehmen, die Kiste öffnen und die Steine nehmen. (O) Den Schlüssel nehmen. (W) Die beiden Kisten nehmen und den Hebel ziehen. (S,S,S,S,O, O,O,O,N,N,N,N,N,Down,O,S) Aufschließen. (W) Hier nehmen wir den Jet, drücken den Knopf und nehmen den Spruch. Nun stellen wir uns wieder auf den Schädel und werfen Blut an das Pentagramm. Erneut werden wir teleportiert. (O) Den Spruch nehmen. (N) Hier den Hebel ziehen. (N,W,Down) Die Kiste öffnen, alles nehmen. (Up,O,S,S,O) Orb nehmen, den Knopf drücken und die Steine nehmen. (N,Down) Orbs unter die Presse legen und die Opale nehmen. (Up,O) Die Opale in den Schädel stecken. (O) Jetzt den Unsterblichkeitstrank runterkippen. (S) Jets und Tigeraugen in die ersten beiden Schädel einsetzen. Die fehlenden Türkise erhalten wir so: Man spricht den Versteinerungs-Spruch über das Wasser aus der Dunkelkammer und bekommt den ersten. Nun geht es ganz zurück in den dritten Raum des Levels. Dort schieben wir einen Diamanten vom Sockel und wenden den Antimagie-Spruch an; schon sind wir im Besitz von Türkis Nummer zwo. Haben wir die beiden Steinchen auch in die Schädel eingesetzt, öffnet sich die Tür. Legt man nun ein Stück Jade in die grüne Kiste, enthält die rote einen Blutstein. (S) Bei weniger als 10 Stamina-Punkten setzt man die Blutsteine ein. (W) Alles ablegen. (N,W,W Mitte) Alle Diamanten nehmen, zurück in den Raum, wo wir alles abgelegt haben, die Kiste öffnen. Den Banish-Spruch, den Immortal-Trank und Kamuls Orb hineinlegen. (N,W) Hier die Kiste öffnen und den Inhalt nehmen. Nun erscheint Dianos. Wir wenden den Mindblast-Spruch an und nehmen den Immortal-Trank ein. Nun berühren wir Dianos und verwenden den Banish-Spruch so oft, bis der böse Bube stirbt. Zuletzt noch seinen Kopf nehmen und durch die mittlere Tür gehen. Der freundliche Joker aus Haar empfiehlt nunmehr einen geruhsamen Lebensabend...

FANTASY World Dizzy

Ziemlich spät veröffentlichten wir in der letzten Ausgabe die Lösung zu Treasure Island Dizzy – diesmal sind wir dafür ziemlich früh dran. Thomas Wustinger aus Wien hat das allseits beliebte Frühstücksei auf seiner Reise durch Fantasy World begleitet.

Daß jede sichtbare Münze aufgesammelt werden muß, dürfte ja hinlänglich bekannt sein, schreiten wir deshalb gleich zu den einzelnen Bildern auf der Karte.

Bild 1: Dem Gnom geben wir den Apfel, nehmen das Brot und den Krug mit Wasser und schütten es ins Feuer.
Bild 2: Hier nimmt man den 1. Stein.
Bild 1: Die Ratte freut sich über das Brot.
Bild 6: Der Hebel will betätigt werden.
Bild 16: Nach einem Pläuschchen mit Denzil, bekommen wir ein Seil.
Bild 5: Wir legen Seil und den 1. Stein ab.
Bild 21: Den Knochen lassen wir nicht liegen.
Bild 20: Den 1. Schlüssel nehmen – springt aber nicht von Bild 20 nach 17.
Bild 5: Den 1. Schlüssel ablegen, den 1. Stein nehmen.
Bild 7: Man legt hier nun den 1. Stein ab, nimmt den 2. Stein, gibt dem Tiger den Knochen und nimmt dann wieder den 1. Stein.
Bild 9: Wir werfen den 1. und den 2. Stein ins Wasser und nehmen den 2. Schlüssel.
Bild 14: Auch Dozy ist zu einem Gespräch bereit und verehrt uns schließlich ein Schlafmittel.
Bild 5: Der 2. Schlüssel ist nur lästig, wir legen ihn deshalb ab und nehmen das Seil.
Bild 22: Dem Krokodil binden wir kurzerhand mit dem Seil das Maul zu.
Bild 23: Ganz nützlich, so ein Schlafmittel – vor allem im Umgang mit Drachen...
Bild 24: Wir schnappen uns den Beutel, der uns das Tragen von 4 Dingen ermöglicht.
Bild 5: Also nehmen wir gleich mal die beiden Schlüssel (1 und 2) wieder auf.
Bild 28: Hier stecken wir die Schlüssel in die beiden unteren Maschinen.
Bild 43: Oh Wunder! Schon wieder ein Schlüssel! Numero 3...
Bild 28: Numero 3 sind wir aber gleich wieder los. Wir stecken ihn nämlich in eine der beiden unteren Maschinen.
Bild 34: Wenn wir den Fensterrahmen des rechten Fensters nehmen, finden wir doch glatt eine Münze. Den Fensterrahmen legen wir aber wieder ab – wer braucht schon so ein Ding?
Bild 37: Ein alter Mann hat oftmals eine Brechstange, das weiß doch jedes Kind. Und wer immer freundlich plaudert...
Bild 39: Ha, da versteckt sich doch nicht etwa eine Spitzhacke?
Bild 38: Den Türklopfer übersehen wir natürlich auch nicht.
Bild 19: Selbiger ist nämlich oft ganz brauchbar, um an Türen zu klopfen!
Bild 18: Den Eimer lassen wir mitgehen.
Bild 41: Auch eine kleine Kuh kann man vielleicht noch mal brauchen.
Bild 24: Der Brunnen läßt sich mit der Brechstange prima aufbrechen.
Bild 26: Der Gemüsehändler wollte schon immer mal Viehzüchter werden und tauscht eine Bohne gegen eine kleine Kuh.
Bild 27: Schon wieder ein Schlüssel. Nummer 4.
Bild 28: Schlüssel Nr. 4 will unbedingt in die letzte Maschine gesteckt werden.
Bild 41: Die grüne Bohne braucht ein bißchen Dünger. Also hinein damit!
Bild 43: Den Eimer füllen wir mit Wasser...
Bild 41: ...und gießen damit unser Böhnchen. Kaum zu glauben, wie schnell es plötzlich wächst. Richtig einladend, um daran hochzuklettern!
Bild 51: Das Drachenei liegt gar so alleine herum. Wir nehmen es...
Bild 29: ...und legen es zu dem anderen ins Nest.
Bild 30: Hier durchbricht man mit der Spitzhacke die Steinmauer.
Bild 29: Das dicke Tuch schnappen wir uns auch.
Bild 52: Und gut war's, denn selbiges können wir nun über die Spitzen werfen.
Bild 54: Arme Daisy, wir kommen und befreien dich!
Bild 57: So eine Karte ist schon praktisch, man kann sie nämlich mit SPACE anschauen.
Bild 24: Ab zum rechten Rand des Brunnens, wo wir den Ast nehmen. Auf diese Weise entdecken wir noch eine Münze. Den Ast brauchen wir aber nicht mehr...
Bild 42: Unter dem linken Ast stellen wir uns auf den Stein und nehmen den Zweig. Und wieder eine Münze gefunden. Den Ast lassen wir dort.
Bild 29: Und nun: Ab in die Arme unserer geliebten Daisy...

Beginnen wir heute mit einem Cheat von Overlord. Es handelt sich um **Time Machine**: Hier gibt man in der Highscore-Liste DIZZY (evtl. englische Tastaturbelegung beachten, Y = Z) ein – dadurch erhält man erstens unendlich viele Leben, zweitens kann man sich mit 1 bis 5 die Levels aussuchen, und drittens lassen sich mit A und S auch die Screens im Level anwählen.

Weiter geht's mit einem Beitrag von Klaus Vill aus Biberbach. Wer bei **Sly Spy** als Code Nummer 007 eingibt, kann im Spiel an beliebiger Stelle SHAKEN NOT STIRRED eingeben und erhält dadurch unendlich viele Credits.

Atomic Robo-Kid: Gebt im Titelbild mal TUESDAY 14TH ein (Achtung, wie so oft ist auch hier die unterschiedliche Tastaturbelegung zu beachten: Y = Z), im darauffolgenden Menü könnt Ihr dann nämlich unendlich Leben und Waffen einstellen.

Defender 2: Ein paar Codes gefällig? Bitte sehr:
FLOYD, FURRY, BEAST, LEMAC, ZIPPO, LAZER, DAFAD, MAMOG, FUNKY, DONKY, KANJI, IRATH, NEURO, STOAT
Außerdem gibt es hier auch jede Menge Cheat-Modes, als da wären:
GOATY – Unverwundbarkeit
RAVEN – belegt die Tastatur folgendermaßen: / = Unverwundbarkeit an/aus. N = nächster Level, D = Autopilot für die ersten 23 Level
INGAS – Smartlaser im Spiel Stargate
ANDES – Power wird bei jedem Schuß aufgefüllt

Puzznic: Soll ein Bild abgebrochen werden, einfach die Leertaste gedrückt halten. Der Timer stoppt, was ganz praktisch zum Nachdenken ist.

Schnell noch ein Nachtrag zu unserem Cheat aus der letzten Ausgabe. Bei **Chase HQ 2** kann man nach Eingabe von INAGARDENIN nämlich mit W auch noch die Extrawaffen auffüllen (Raketen), mit N in den nächsten Level gelangen und mit 1 bis 6 am Zehnerblock an das Ende des jeweiligen Levels springen. Mit Q geht scheinbar auch irgendwas, es erscheint nämlich eine Anzeige, aus der wir allerdings nicht so ganz schlau werden. Heißen Dank, Stefan Weber aus Bremen!

Siegfried Schumach aus St. Kanzian versorgt uns mit ein paar Codes zu **Legend of the Lost**:
.RHINO, STONES, LADDER, ESCAPE, ..LAVA, FINALE, EDLER1, EDLER2, EDLER3, EDLER4, EDLER5, EDLER6, EDLER7

Immer munter weiter, und zwar mit ein paar (oder sogar allen?) Codes zu **Horrorzombies from the Crypt**:
WOLFMAN, HAMMER, LUGOSI, NOSFERATU, GARLIC, BOGEYEATER, CUSTODES

Was haben wir sonst noch Hübsches? Ach ja, 'nen Cheat zu **Prince of Persia** von Thomas Skowronek aus Buxtehude. Gibt man während des Spiels eine der folgenden Tastenkombinationen ein, so zeigt das natürlich seine Wirkung.
Shift + L: Level überspringen (geht nur bis Level 4)
Ctrl + A: Level neu beginnen
Ctrl + S: Sound off/on
Ctrl + R: Neubeginn beim Level des letzten Zwischenbildes

Einen Tip zu **Golden Axe** schickt uns Simon Klima aus Lahnstein. Sobald man (im 1-Spieler-Modus) merkt, daß man's nicht mehr schafft, stöpselt man den Joystick in Port 2 und drückt Feuer. Nun kann man mit Spieler 2 munter weitermachen und Numero 1 einen ehrenhaften Heldentod sterben lassen. Noch einfacher geht's aber, wenn man von Haus aus zwei Joysticks anschließt – so erspart man sich sogar das Umstöpseln.
Im dritten Level gibt's jede Menge blaue Säcke zu ergattern, wenn man nach der Brücke, sobald das Männchen kommt, wartet, bis es stehenbleibt und dann feuert, was das Zeug hält. Ach ja, dazu braucht man aber den Drachen gleich am Anfang des Levels.

Tim Riedel aus Hamburg hilft mit einem Trick zu **Der Spion, der mich liebte** aus. In Szene 2 im Wasser sollte man beim vorletzten Endgegner (U-Boot mit roten Lasern) direkt in ihn hineinfahren und dort ballern. So verliert man kaum Energie und hat trotzdem eine sehr hohe Trefferquote.

Christian Betz aus Ottweiler weiß einen Cheat zu **Toyota Celica GT Rally**: Man drücke während des Rennens einfach zweimal die Taste C – kurz darauf ist das Rennen zu Ende, und man bekommt die Zeit als Ergebnis angerechnet, die man bis jetzt gefahren ist. So sollte jeder die WM gewinnen.
Auch Damian Stolarek verheimlicht uns seine Erkenntnisse nicht: Drückt man die Help-Taste, wenn man von der Fahrbahn abkommt, und dann Fire, so wird man nicht mit 20 Mehrsekunden Zeit bestraft. Dies funktioniert aber leider nicht bei Unfällen.

Thomas Richter und Cherry aus Varel wissen den Code für die Mystic Crisis bei **Extase**. Er lautet: 3976

Und weil wir gerade dabei sind, hier auch gleich ein ganzer Haufen Paßwörter zu **Chip's Challenge**:
JXMJ, ECBQ, YMCJ, TQKB, WNLP, FXQO, NHAG, KCRE, VUWS, CNPE, WVHI, OCKS, BTDY, COZQ, SKKK, AJMG, HMJL, MRHR, KGFP, UGRW, WZIN, HUVE, UNIZ, PQGV, YVYJ, UJDD, QGOL, BQZP, RYMS, PEFS, BQSN, NQFI, VDTM, NXIS, VQNK, BIFA, ICXY, VWFH, GKWD, LMFU, UJDP, TXHL, OUPZ, HDQJ, LXPP, JYSF, PPXI, QBDH, IGGJ, PPHT, CGNX, ZMGL, SJES, FCJE, UBXU, XBLT, BLDM, ZYVI, RMOW, TIGW, GOHX, IJPQ, UPUN, ZIKZ, GGJA, RTDI, NLLY, GLLG, LAJM, EKFT, QCCR, MKNH, MJDV, NMRH, FHIC, GRMO, JINV, EVUG, SCWF, LLIO, OVPJ, UVEO, LEBX, FCHH, YJYS, WZYV, VCZO, OLLM, BIFQ, QJXR, YNEG, XBAO, EGRW, FLXP, MYRT, XHIZ, LYWO
Die Codes stammen übrigens von Frederic Ufer aus Lindlar und sind fast komplett.

Jede Menge Lösungstips zu **Mean Streets** erhielten wir von Edgar Bruns aus Delmenhorst. Erstmal all die Orte, die man anfliegen kann (bzw. muß):
Tom Griffith 4590, Carl Linsky 4660 (!), 4675 (!), Cal Davis (!), Greg Call 4753 (!), 8911 (!), Clark Bosworth 9932 (!), Ron Morgan 1998 (!), 6470 (!), Della Lang 2111, John Klaus 7012 (!), Sandra Larsen 4599, Sam Jones 0021 (!), Larry Hammond 4935 (!), Jorge Valdez 4931, Brenda Perry 4577, Ron Meat 4525, Peter Dull 4674, Jerome Milbourne 4623, Ed Bradley 7312, Arnold Dweeb 4610, Lola Lovetoy 4603, Steve Clements 4680, Smiley Monroe 3614, Bash Dagot 4657, Delores Lieghtbody 4920, Sonny Fletcher 5170, Aaron Sternwood 0439, Wanda Peck 4621, Gideon Enterprises Frank Schimming 4650, J.Saint Gideon 3891, Blaze Wiener 1715, Robert Knott 0132, Harry Rice 1231, Big Jim Slade 4921, Bus Station 5194, Law Order Party Büro 5037 (!), MTC Labor mit Main Computer 4550 (!).
Wenn Ihr alle Paßkarten habt, hier die Paßworte:
blau – BISHOP
gelb – QUEEN
grau – KING
grün – PAWN
orange – CHECKMATE
rot – STALEMATE
lila – KNIGHT
schwarz – ROOK

Und hier nun die interessantesten Zeilen im gesamten Joker: Antworten (lechz, gier). Zunächst eine winzige Ergänzung zum **Super-Hang-On-Tip** vom Februar. Nach der High-Score-Eingabe beim nächsten Spiel linke Amiga-Taste drücken und ratatata ... So schreibt wenigstens Gerhard Lemmermeyer aus Unterwilflingen

---

Nach dem ersten erledigten Mann bei **Last Ninja II** geht man zum grauen Balken an der Wand. Auf das viereckige Teil schlagen. Nun auf's Dach und durch die Falltür runterspringen. Dies Wissen verdanken wir vielen Einsendern. Stellvertretend sei Karl Tennstädt aus Pulheim genannt.

Thomas Dietz aus Kronskamp meint zum Drachenproblem bei **Cadaver**, man solle sich einen Turm aus der falschen Krone und ein paar Büchern oder Pergamenten bauen. Mit den Magischen Raketen muß man den Kopf treffen. Henning Möller aus Bielefeld hat es mit dem Massaker-Spruch geschafft: Hinter der Gruft vom Lord ist eine Truhe, darin findet Ihr eine Urne. Auf den Altar legen (ergibt unbekannten Spruch). Lesen und schon darf man massakern.

Milan Straka aus Lalling hilft uns bei **Dragonflight** weiter: Mit einem Hut auf dem Schädel kommt man durch jede Wüste, die letzte Enklave weißer Magie liegt in einem Dungeon in der Eiswüste und heißt Kolbralon, den Steinstab muß man mit Edelsteinen aufladen, und nach Dorithannon muß man mit dem Schiff fahren (in Scatterbone chartern). Christian Klein aus Hilden meint, daß es keinen Trank gibt, der die Wirkung der Phiole aufhebt. Der Typ im Dorf braucht seinen Zettel (?), der sich im Südpol-Dungeon befindet. Dafür bekommt man das Buch der Magie. Der Steinstab wirkt gegen Kristallwächter und Statuen, aber man braucht auch einen Drachenring.

Aus Dinklage schreibt uns Michael Möller, daß man den Flugzeugträger bei **Wings of Fury** mit Torpedos zerstören kann. Kurz vor dem Schiff abzischen lassen. Dreimal müßte reichen.

Das Flugbuch von **Indy III** liegt in der Bücherei. Regal links unten, linkes Viertel. Auf Anzeige „what is book" achten. Grüße nach Tangstedt an Jan Lehmbeck.

Jörg Hilmer aus Uelzen hat es bei **Wings** auch nur zum LT Colonel gebracht, trotz Beendigung des Spiels. Dreidecker sind ab Ende 1917 zu erwarten.

Day of the Viper: Der Schlüssel für grüne und blaue Türen (grüne Code-Karte) liegt im 5. Stock des ersten blauen Gebäudes auf 21/19. Der Weg zu dem Haus ist durch eine Mine gesichert. Das verriet uns Georg-Ronald Dibak aus Friedrichshafen.

Klassiker-Tips

Barbarian: Drückt man im ersten Bild die Tasten 0 4 ß 0 8 ß 5 9, so färbt sich der Hintergrund grau, und unser Held wird unverwundbar. Gebt acht auf die englische Tastaturbelegung: ß ist dann natürlich nicht ß, sondern die äquivalente Taste an dieser Stelle.

Dragons Lair: Wer Dirk mal seinem Schicksal überlassen will, probiere doch einfach folgendes aus. Drückt nach dem Vorspann, wenn Dirk über die Brücke läuft, die Tasten ESC L N R 7 - und / gleichzeitig. Der Bildschirm flackert auf, und mit einem Druck auf den Feuerknopf kann man das Spiel nun wie einen Trickfilm ablaufen lassen.

Grand Monster Slam: Hier tippt man einfach im Hauptmenü LOSERS.HELP! Schon kann man nicht mehr verlieren ...

Unser Dank geht heute an Thomas Wierskowski, Philipp Lenssen und Alexander Neskakis.

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20000 Meilen unt. d. Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
A 10 Tank Killer	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure of Link (Zelda 2)	-	P	-
Alternate Reality - City	-	P	A
Alternate Reality - Dungeon	L	-	-
Auto Duel	L	-	-
Bad Blood	-	-	A
Balance of Power 1990ed	-	-	A
Bard's Tale 1 The	L	P	A
Bard's Tale 2 The	L	P	-
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Battle of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Battles of Napoleon	-	-	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	**L**	**P**	**A**
Carrier Command	L	-	-
Champions of Krynn	**L**	**P**	**-**
CHAOS Strikes Back	**L**	**P**	**A**
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Codename Iceman	(L	P)	A
Colonel's Bequest, The	L	P	A
Conquest of Camelot, The	(L	P)	A
Curse of the Azure Bonds	L	P	-
Dam Busters	-	-	A
Day of the Viper	L	P	-
Deathlord	-	P	A
Defender of the Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dos-2-Dos	-	-	A
Dragons Breath	L	-	-
Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	-	A
Dragon Wars	-	P	A
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite (Lösung für Am/ST)	L	-	A
Emperor of the Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Faery Tale Adventure, The	(L	P)	-
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 (49,90 DM)	-	-	A
Fountain Of Dreams	L	P	A
Future Wars	(L	P)	-
Galdregon's Domain	L	P	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	-	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Adventure)	L	P	-
It came from the Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef the Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	-	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	**L**	**P**	**A**
Knights of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy of the Ancients	L	P	-
Legend of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	P	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Mortville Manor	L	-	-
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
North American Civil War 2	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn, The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star	L	-	A
Phantasy Star 2	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Pirates !	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool of Radiance	**L**	**P**	**A**
Pool of Rad. Adv. Journal	**-**	**-**	**A**
Populous	L	-	A
Ports of Call	(L	P)	-
President is Missing	-	-	A
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter C 64	-	-	A
Quest For Glory 2	**L**	**P**	**A**
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach for the Stars	-	-	A
Red Baron	**-**	**-**	**A**
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	**-**	**-**	**A**
Rings of Medusa	(L	P)	-
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Secret Of Monkey Island	**(L**	**P)**	**A**
Secrets of the Silver Blades	L	P	A
Sentinel (Firebird)	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs	-	-	A
Sex Vixens from Space	L	-	-
Shadow of the Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster Soundkarte	**-**	**-**	**A**
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Roque	-	-	A
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Starflight 1	L	-	A
Starflight 2	L	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword of Aragon	(L	P)	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Times of Lore	-	-	A
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	**L**	**P**	**A**
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War in the South Pacific	-	-	A
War of the Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Commander	**-**	**-**	**A**
Zack Mc.Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

„L" und „P" in Klammern bedeutet: **Pläne in der Lösung enthalten.**
Fett gedruckte Titel sind neu.

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (alle Programme in deutsch oder mit deutscher Anleitung)

	Amiga	C 64	IBM-PC	ST
4. Silent Service 2			89,90	
5. Pool Of Radiance	69,90	89,90	89,90	
6. Cadaver	74,90			74,90
7. Ultima 5	89,90	89,90	89,90	89,90
8. Champions of Krynn	74,90	74,90	74,90	
9. Legend of Faerghail	74,90		74,90	
10. Indiana Jones (Lucasfilm)	67,90		67,90	67,90

AM ST 74,90
incl. L und P 89,90

3 CHAOS STRIKES BACK

AM ST 74,90

2 POWER-MONGER

AM PC 89,90

1 Secret Of Monkey Island kompl. dt. (EGA auf PC)

VISA

Sonderangebote

Programmname	Sprache	Typ	AMIGA	C 64	IBM-PC
Bard's Tale 1, The	D	ROL		24,90	
Bloodwych	E	ROL		44,90	
Bloodwych mit Data Disk	E	ROL	49,90		
Caveman Ugh Lympics	E	SPO		24,90	39,90
Deja Vu	E	ADV		29,90	
Dungeon Wizard	D	ROL		29,90	
Emerald Mine 1	D	ARC		29,90	
Emerald Mine 2	D	ARC		29,90	
Emerald Mine Professional	D	ARC	29,90		
E. Hughes Int. Soccer	D	SPO	49,90		
Eye of Horus	D	ARC		29,90	
Flight Path 737	D	SIM	19,90		
Flugsimulator 2 kpl. dt.	D	SIM		49,90	
Football Manager	E	SPO	19,90	14,90	19,90
Football Manager 2	D	SPO		29,90	
Infiltrator 2	D	ADV		29,90	
International Karate	D	SPO		19,90	
Jet	D	SIM	59,90	49,90	
Kreuz As	D	STR	39,90		
L.A. Crackdown	E	ADV		24,90	
Marble Madness	E	ARC			39,90
Mini Putt	D	SPO			39,90
Omega	E	SIM	59,90		
PHM Pegasus	D	SIM		29,90	39,90
Pub Games	D	ABC		19,90	
Roulette	D	STR			29,90
Seconds Out	E	SPO	19,90		
Skyblaster (3D-Action)	D	ARC	19,90		
Slaygon	E	ROL	29,90		
Teenage Queen	D	STR	29,90		
Thunderchopper	E	SIM		49,90	49,90
Track & Field inkl. Joypad	E	SPO		39,90	
Ultima 3	D	ROL	59,90		
UMS SET incl. 2 Sceneries	D	SIM	59,90		
Uninvited	E	ADV		29,90	39,90
Up Periscope	D	SIM		49,90	49,90
Whirligig	**D**	**ARC**	**14,90**		
World Class Leaderboard	E	SPO	34,90		

MAN SPRICHT DEUTSH! *Spiele mit deutscher Anleitung*

Programmname	Typ	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
688 Attack Submarine	SIM	74,90		84,90	
A 10 Tank Killer	SIM	89,90		94,90	
Alpha Waves	STR	74,90		74,90	74,90
Bard's Tale 3 The	ROL		69,90	79,90	
Battle Command	SIM	74,90		84,90	74,90
Bundesliga Manager	SPO	54,90	44,90	69,90	69,90
B.A.T.	ROL	74,90			
Captive	ROL	74,90			
Castle Master	ADV	74,90	44,90	84,90	74,90
Chase HQ 2	SPO	74,90		74,90	74,90
Chess Simulator	STR	74,90		74,90	74,90
Crime Time	ADV	74,90	44,90		74,90
Curse Of Ra The	STR	59,90	44,90	64,90	
Curse Of The Azure Bonds	ROL	74,90	67,90	77,90	
Deutsches Afrika Korps	SIM		69,90		
Dragon Flight	ROL	84,90			84,90
Dragon Wars	ROL	74,90	49,90	89,90	
Dragon's Breath	STR	84,90			84,90
Dunkle Dimension Die	ROL		69,90		
Elvira Mistress of the Dark	ADV	99,90		109,90	
Epyx Sporting Gold	SPO	74,90		74,90	
F 16 Combat Pilot	SIM	79,90	44,90	79,90	79,90
F 16 Falcon Missiondisk 2	SIM	64,90			64,90
F 19 Stealth Fighter	SIM	84,90		94,90	84,90
F-29 Retaliator	SIM	74,90		74,90	
Fatal Heritage	ADV	74,90			
Fighter Bomber	SIM	84,90	59,90	94,90	84,90
Flight Of The Intruder	SIM			94,90	
Fountain Of Dreams	ROL			74,90	
Full Blast	COM	84,90		84,90	84,90
Geisha	ADV	74,90		84,90	
Golden Axe	ARC	74,90	44,90		
Great Courts 2	SPO	74,90			
Gunship	SIM	84,90	79,90	94,90	84,90
Hard Nova	STR			84,90	
Harpoon	SIM	99,90		119,90	
High Energy	COM	84,90		84,90	84,90
Immortal The	ROL	74,90		74,90	
Imperium	SIM	74,90		84,90	74,90
Indianapolis 500	SPO	74,90		74,90	
Invest	SIM	64,90	44,90		64,90
Ishido	STR	74,90		84,90	
It Came From T. Desert (1 MB)	STR	84,90		84,90	
Jones In The Fast Lane	STR			99,90	
Kick Off 2 W. Cup 90	SPO	69,90	44,90	69,90	69,90
Kick Off Player Manager	SPO	54,90			54,90
Klax	STR	49,90	49,90	74,90	
Krieg um die Krone	SIM		59,90		
Krieg um die Krone 2	SIM		59,90		
Lettrix	STR	74,90			74,90
Lightspeed	SIM			109,90	
Logo	STR	74,90	44,90	74,90	74,90
Loom	ADV	74,90		74,90	
Loopz	STR	59,90	44,90	74,90	59,90
Lords of Doom	ADV	74,90	49,90		74,90
M 1 Tank Platoon	SIM	84,90		94,90	84,90
Manager	SIM		44,90		
Maniac Mansion	ADV	69,90	44,90	69,90	69,90
Might & Magic 1	DRO		64,90	94,90	
Might & Magic 2	ROL	89,90	64,90	89,90	
M.U.D.S.	SPO	74,90		84,90	
Night Shift	STR	59,90		59,90	
Oil Imperium	SIM	49,90	49,90	49,90	49,90
On The Road	SIM	74,90			74,90
Operation Stealth	ADV	74,90			74,90
Pang	ARC	74,90	54,90		74,90
Panza Kick Boxing	SPO	84,90		79,90	84,90
Pipe Mania	STR	74,90	44,90	74,90	64,90
Pirates !	SIM	74,90	69,90	89,90	89,90
Plotting	STR	74,90	54,90		74,90
Populous	STR	74,90		74,90	74,90
Populous Prom. Lands	STR	29,90		39,90	29,90
Ports Of Call	SIM	89,90		89,90	
Powerpack	COM	74,90		84,90	74,90
Prince Of Persia	ARC	74,90		84,90	
Puzznic	STR	74,90	49,90		74,90
Quest for Glory 2	ADV			119,90	
Railroad Tycoon	SIM			89,90	
Rainbow Islands	ARC	74,90	44,90		59,90
Red Baron (HD-Disks)	SIM			99,90	
Red Storm Rising	SIM	74,90	69,90	94,90	74,90
Renegade Legion Interceptor	SIM			94,90	
Rick Dangerous 2	ARC	74,90	44,90		74,90
Rings Of Medusa	STR	74,90	44,90	74,90	74,90
Sarakon	STR	74,90			74,90
Savage Empire The	ROL			99,90	
Secr. Of Silv. Blades	ROL		79,90	89,90	
Sim City	SIM	89,90	44,90	89,90	89,90
Sim City Architecture Disk I	SIM			44,90	
Sim City Architecture Disk II	SIM			44,90	
Sim City Terr. Editor	SIM	44,90		44,90	
Sim Earth	SIM			84,90	
Soccermania	SPO	69,90	54,90		
Star Command	ROL	94,90		94,90	94,90
Starflight 1	ROL	74,90	44,90	74,90	74,90
Starflight 2	ROL			89,90	
Sterne wie Staub	SIM		54,90		
Storm Across Europe	SIM	79,90		89,90	
Stormovik SU 25	SIM			84,90	
Sword of Aragon	SIM	89,90		89,90	
Test Drive 3	SPO			84,90	
Their Finest Hour	SIM	84,90		89,90	84,90
Tie Break	SPO	74,90	44,90	74,90	74,90
Tournament Golf	SPO	74,90			69,90
Transworld	SIM	74,90	49,90	84,90	74,90
Ultima 4	ROL	89,90	89,90	89,90	89,90
Ultima 6	ROL			89,90	
Ultima Trilogie 1-3	ROL		79,90	79,90	
Warlord	SIM		49,90		
Wild West World	STR	89,90			
Wing Commander	SIM			94,90	
Wings Comm. Secr. Mission	SIM			49,90	
Wings	SIM	84,90			
Xenomorph	ROL	74,90		74,90	74,90
Zak McKracken	ADV	74,90	74,90	74,90	74,90

Händleranfragen erwünscht!

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den „Software-Test", und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

Preise für Lösungshilfen

Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung: 25,-

zuzüglich Versandkosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,-- DM
Versand ins Ausland (Vorkasse)	10,-- DM	13,-- DM
Versandkostenfrei ab:	45,-- DM	99,-- DM

Hiermit bestelle ich für: ....

☐ Komplettlösung ☐ Software-Test
☐ Plan/Pläne ☐ Programm/Modul
☐ deutsche Anleitung ☐ aktuelle Preisliste (kostenlos)
☐ Zubehör

Name: ....

Straße: ....

Wohnort: ....

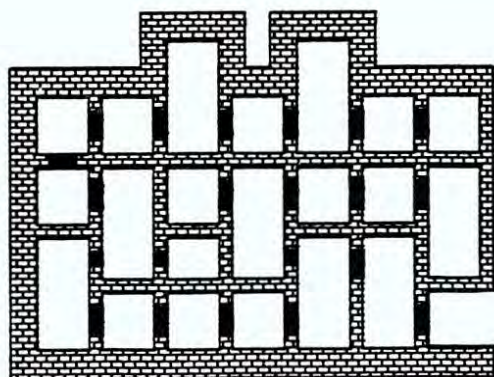
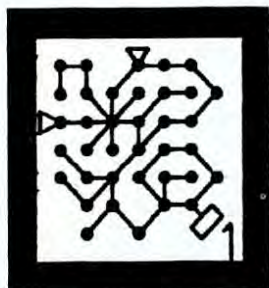
Telefon: ....

Computer: ....

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
Frank Heidak
Franzstraße 7 · 5000 Köln 41

Bestellannahme:
Tel. 02 21/40 74 47, 40 68 88, 40 17 80
Telefax 02 21/40 19 89

Kundendienst Lösungshilfen:
02 21/40 24 93, Di. und Do. 17.00 - 18.30 Uhr
Kundendienst Software:
02 21/4 00 01 27, Mo. Mi. und Fr. 17.00 - 19.00 Uhr

OBITUS

NORDWEST LAND

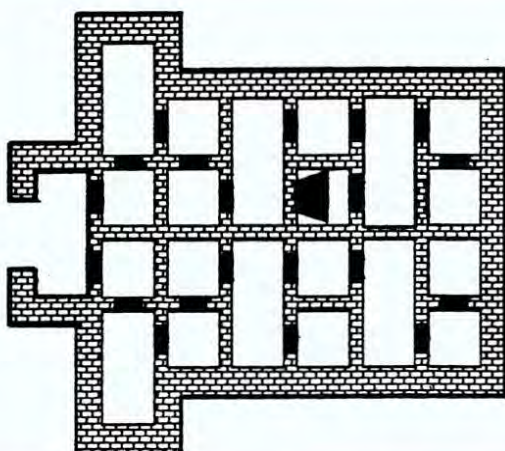
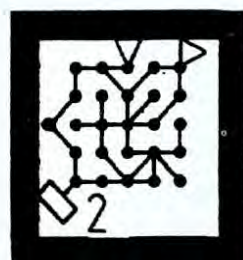
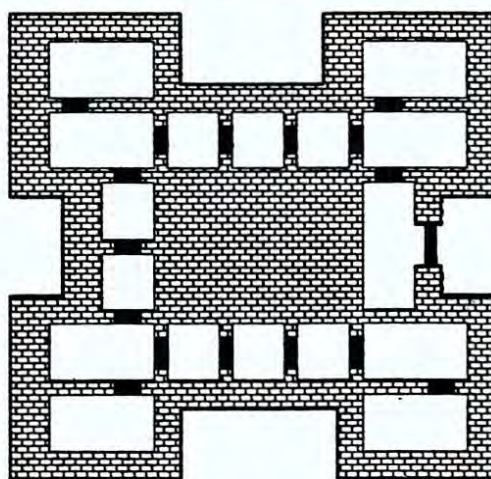
LEGENDE

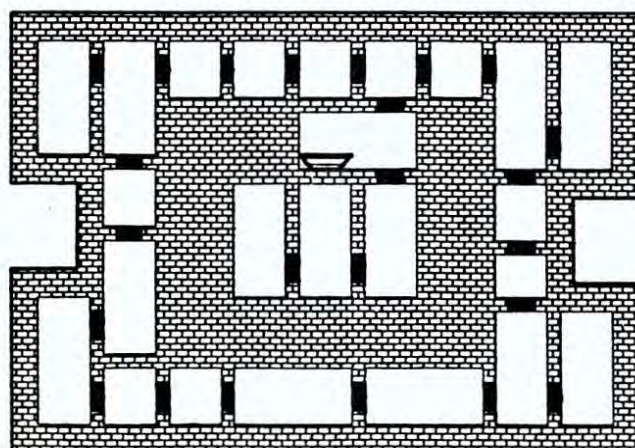
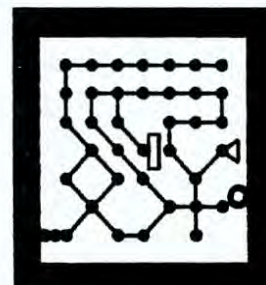
EINGANG

AUSGANG

LOCH(SEIL)

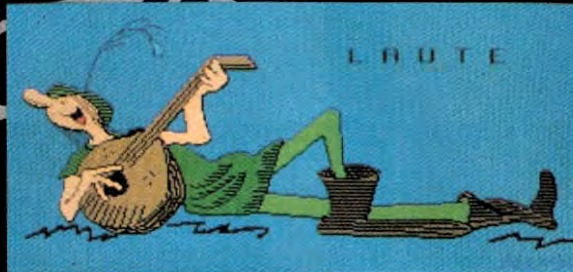
TOR

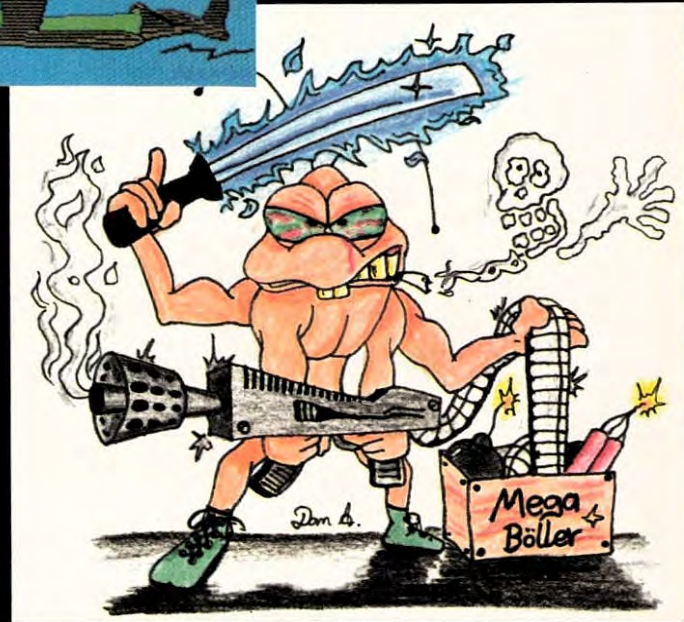
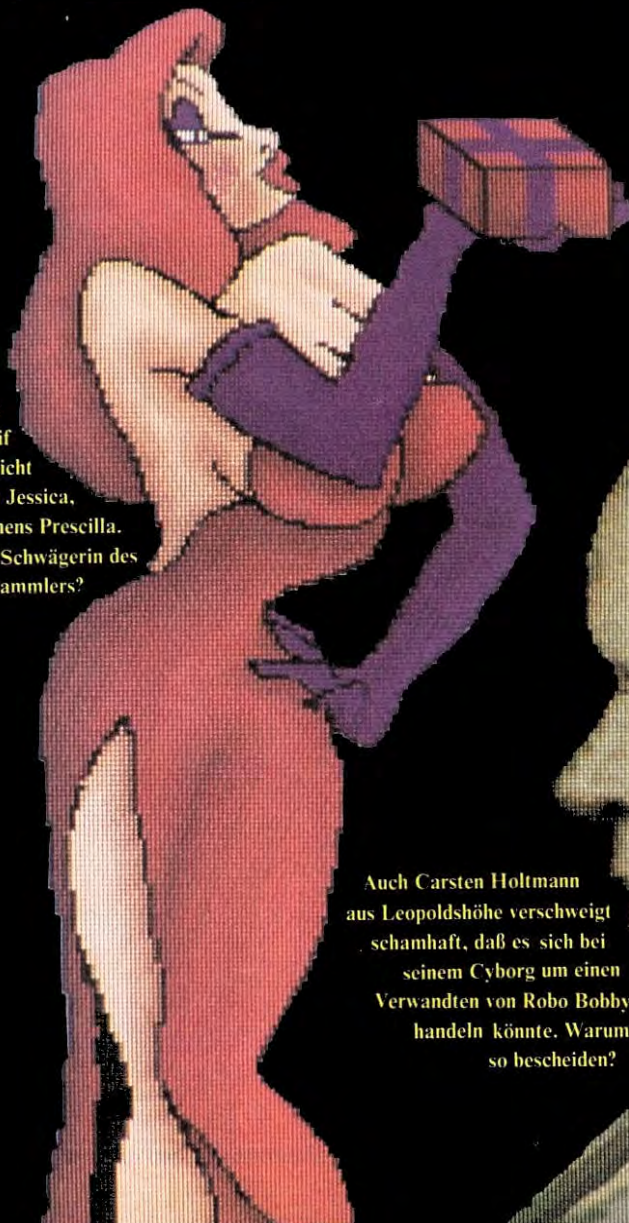
1 2 START 4 3

NORDOST LAND

SÜDWEST LAND

SÜDOST LAND

Die tollen Karten zum nicht weniger tollen Obitus stammen von Florian Römer.

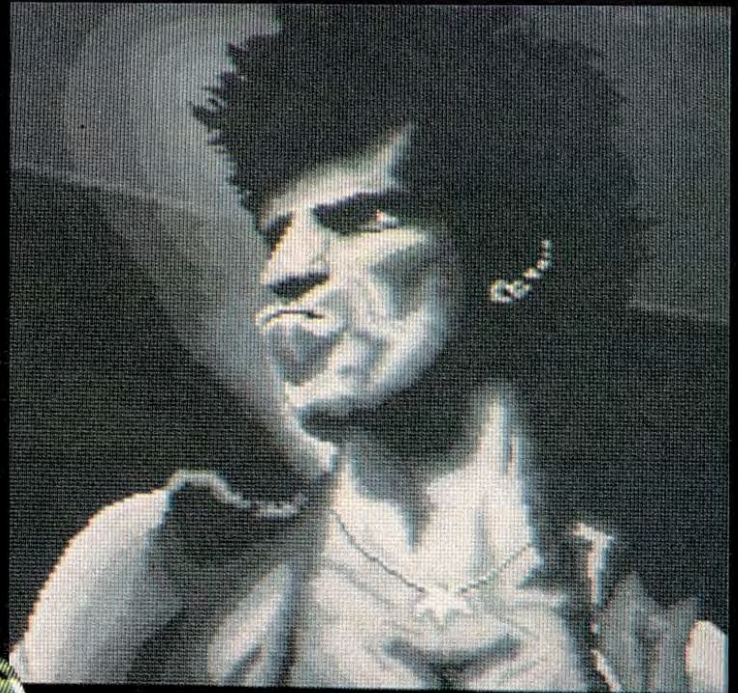
KATAKOMBEN

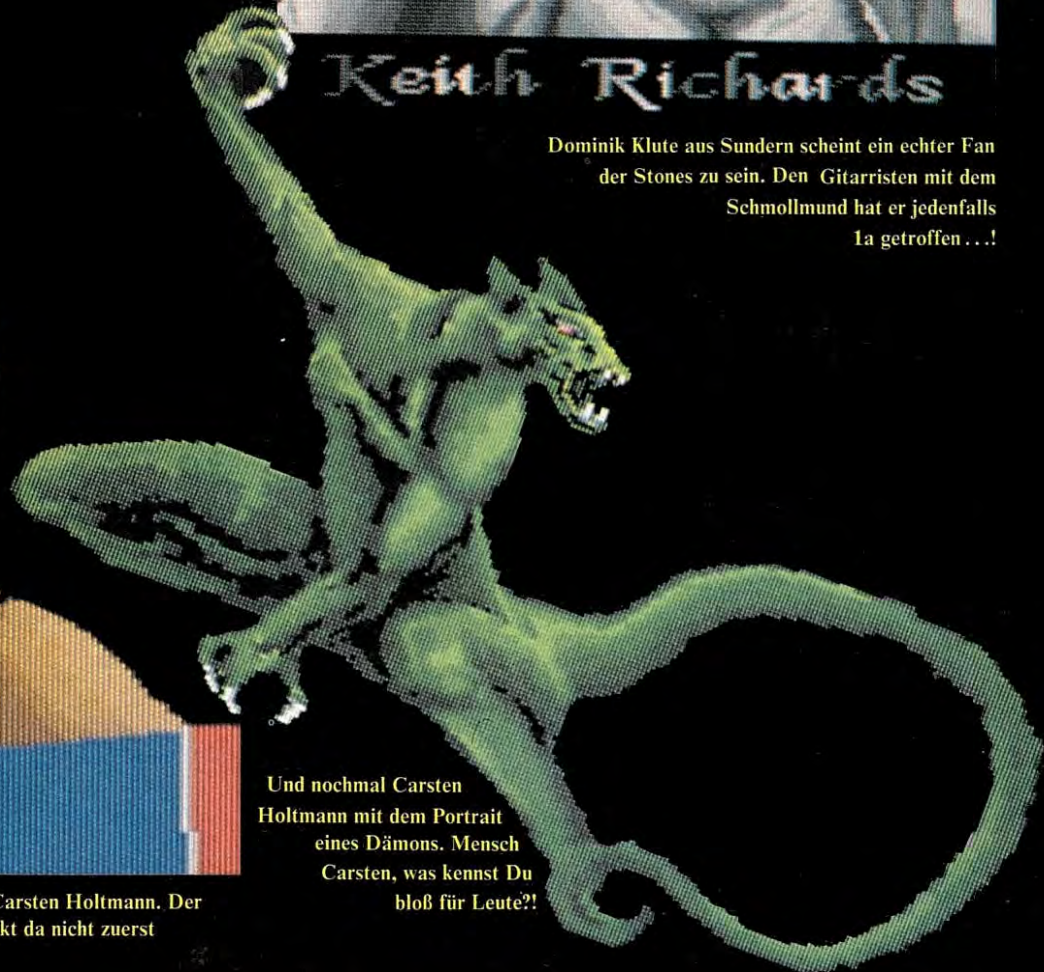
JOKER Galerie

Marc Friese aus Köln weiß jetzt schon, wie Beast III aussehen wird. Uns gefällt's – jetzt muß nur noch Psygnosis einverstanden sein ...

Andreas Masurkowski aus Bamberg definiert den Begriff „Bard's Tale" einmal anders – mehr in Richtung „Hägar" ...

Das kämpferische Vieh heißt Cockroach (Kakerlake) und stammt aus der Feder von Dan Andruschow aus Berlin. Wer braucht da noch die Ninja Turtles?

Thomas Thaler aus Tirol behauptet steif und fest, dies wäre nicht Roger Rabbits Frau Jessica, sondern ein Girl namens Prescilla. Vielleicht ist's ja die Schwägerin des Cartoon-Rammlers?

Auch Carsten Holtmann aus Leopoldshöhe verschweigt schamhaft, daß es sich bei seinem Cyborg um einen Verwandten von Robo Bobby handeln könnte. Warum so bescheiden?

Nachdem die befürchtete Protestwelle ausgeblieben ist, gehen wir davon aus, daß Euch die Leser-Kunstwerke ebenso gut gefallen wie uns. Will heißen: Solange wir den Platz nicht in letzter Minute für ein topaktuelles Mega-Game brauchen, bleibt die Galerie zweiseitig!

So richtig schön orientalisch-musikalisch wird's mit der Flötenspielerin von Heiko Schober aus Königsbrunn.

Dominik Klute aus Sundern scheint ein echter Fan der Stones zu sein. Den Gitarristen mit dem Schmollmund hat er jedenfalls 1a getroffen . . .!

Diese nackten Tatsachen stammen ebenfalls von Carsten Holtmann. Der Titel lautet zwar „Mädchengesicht", aber wer guckt da nicht zuerst woanders hin?

Und nochmal Carsten Holtmann mit dem Portrait eines Dämons. Mensch Carsten, was kennst Du bloß für Leute?!

Kunst kommt von Können!

Deshalb: Könnt Ihr uns bitte schleunigst Eure (selbstgemachten!) Bilder, Comics, Gedichte oder sonstige Werke zusenden? Wenn Ihr nämlich nicht könnt, können wir auch keine so schöne Joker Galerie mehr machen. Und wo bleibt dann die Kunst, häh? Also durchwühlt Eure Schubläden, spitzt Eure Mäuse und rollt die Buntstifte – wir warten täglich auf Nachschub! Wer berühmt werden will, schickt seine künstlerischen Ergüsse ganz einfach an:

Joker Verlag „Joker Galerie"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München

DIE POINTE FÄLLT LEIDER WEGEN FRÜHJAHRSMÜDIGKEIT AUS!

QUO VADIS 64

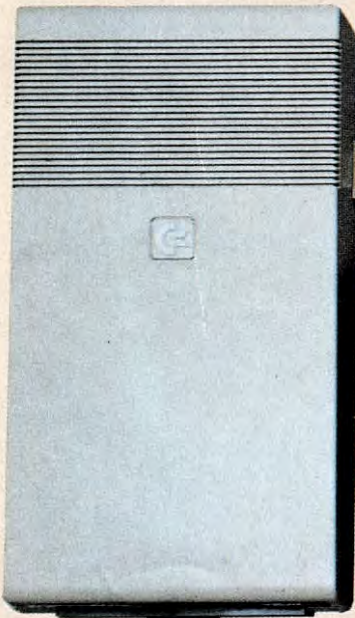
Wer je einen C 64 besessen hat, erinnert sich auch im Zeitalter der „Freundin" noch manchmal wehmütig an ihn zurück. Mit ein paar interessanten Facts und persönlichen Anmerkungen wollen wir des Aufstiegs und Falls dieses bisher meistverkauften Heimcomputers gedenken ...

Über vier Millionen mal ging der 64er seit seiner Geburt in den frühen 80ern bis heute über den Ladentisch. Einige davon dienten als Universitäts-Computer, manche wurden sogar in Atomkraftwerken eingesetzt, und einer landete bei mir zu Hause. Wie der überwiegende Teil seiner Brüder, hatte er eigentlich nur eine Aufgabe: seinen Besitzer mit einer Vielzahl von Games zu unterhalten. Zu diesem Zweck hatte ich mir (entgegen dem Ratschlag meiner Freunde) eine Datassette zugelegt – wozu eine teure Floppy kaufen, wenn es doch jede Menge herrlicher Spiele auf Kasette gibt? Wie nicht anders zu erwarten, erwies sich die Lade- und Speicherprozedur mittels des Commodore-Kassettenrekorders als tierisch umständlich, weshalb das Teil binnen weniger Tage am Speicher landete, und eine nagelneue Floppystation 1541 (damaliger Kostenpunkt: einige hundert Märker!) auf meinem Schreibtisch auftauchte. Nun stand also das Tor zur großen Welt des Computer-Entertainments weit offen...

Und tatsächlich: Noch heute denke ich mit Wonne an die ersten großen Adventures (z.B. „Mask of the Sun") und wahrhaft geniale Spiele wie „Jump Man" oder „Castles of Dr. Creep" zurück. Gut, optisch waren die Teile aus heutiger Sicht geradezu lächerlich, aber man bedenke, daß vergleichbare Spiele auf der Freundin oft ein Megabyte Speicher verschlingen – das ist immerhin zirka das 16fache dessen, was ein 64er zu bieten hat! Aber damals lebten die Games auch noch vom Spielwitz, und in dieser Hinsicht stellen sie viele der modernen Grafikwunder weit, weit in den Schatten (man denke nur an „Beast II" oder „Dragon's Lair" ...!). In jenen Tagen wurden in der Woche mehr Klassiker geboren als heute in einem Jahr. Zwar hat man zwischenzeitlich vieles auf die „Freundin" umgesetzt, manches davon sogar sehr erfolgreich, aber während z.B. „Elite" den Charme der frühen Jahre in die Neuzeit retten konnte, sind andere C 64-Klassiker wie „Last Ninja 2" auf den 16-Bit-Rechnern nur noch die Hälfte wert. Genug der wehmütigen Erinnerungen, schauen wir lieber mal, wie es im Moment um unseren Veteranen bestellt ist.

Nun, nicht so gut – der 64er stirbt, das ist eine Tatsache. Die Neuerscheinungen für den einstigen König der Homecomputer werden von Monat zu Monat spärlicher, in den Kaufhäusern wird der (eigentlich doch immer noch ernstzunehmende) Rechner gar als „Spielkonsole C 64" zum Dumpingpreis von knapp 250 Mark verramscht. Während derlei Aktionen in den Augen der Fans hart an Leichenfledderei grenzen, arbeiten einige der großen englischen Softwarehäuser (z. B. Ocean und System 3) an einer Möglichkeit, dem kleinen Commo zu einem Dahinscheiden in Würde und Anstand zu verhelfen. Auf der Insel wird das „C 64 Game System" angeboten, ein 64er ohne Tastatur, der mit Spielen auf Steck-Modulen gefüttert wird. Da hier das Nachladen komplett entfällt, die Bedienung kinderleicht ist und die Cartridges auch zum normalen C 64 kompatibel sein sollen, könnte sich der Brotkasten auf seine alten Tage noch zum Schrecken der japanischen Konsolen entwickeln! Immerhin liegt der Anschaffungspreis eines so mutierten 64ers deutlich unter dem vergleichbarer Konsolen aus dem Lande Nippons – ob und wann Gerät und Software in dieser Form auch hierzulande ausgeliefert werden, steht allerdings noch in den Sternen.

Wie auch immer, wir wünschen dem C 64 jedenfalls einen beschaulichen Lebensabend und einen würdigen Abtritt. Lasset uns eine Trauersekunde für den kleinen Bruder einlegen, um dann fröhlich mit der „Freundin" weiterzuspielen – die Zukunft gehört so oder so uns Amigianern! (mm/ml)

Der Brotkasten mit dem Charme der Gründerjahre

Alle Jahre wieder pilgern Tausende und Abertausende von Computerfreaks nach Las Vegas, der Hauptstadt der Spieler. Und wie in jedem Jahr wurde auch diesmal wieder einiges vorgeführt, viel angekündigt und noch mehr erzählt...

Bekanntlich findet die amerikanische CES zweimal jährlich statt: im Januar in Las Vegas, im Juni dann in Chicago. Es ist eine reine Fachmesse, bei der man darüberhinaus mindestens 18 Jahre alt sein muß, um überhaupt reinzudürfen. Als volljähriger Fachbesucher bekommt man dann die gesamte Bandbreite der „Konsumentenelektronik" zu sehen – von der HighTech-Armbanduhr über Disco-Equipment bis hin zur ultimativen Küchenmaschine. Und natürlich auch jede Menge aus der Sparte „Computer & Video", obwohl hierfür eigentlich die Sommer-Messe in Chicago der wichtigere Termin ist. Grund: Dort werden die neuen Games für das Weihnachtsgeschäft bereits vorgeführt, in Las Vegas beschränken sich die Hersteller meist auf vollmundige Ankündigungen. Dennoch gab es auch hier für Computerzocker ein paar interessante Dinge zu entdecken – man mußte sie bloß erst finden, zwischen all den revolutionären Neuigkeiten aus der Küchenquirlbranche...

Ein Paradebeispiel dieser bunten Messemischung war der Stand von Commodore; er lag nämlich gut verborgen zwischen diversen Ausstellern von Autoradios. Zu meinem Entsetzen sah ich dort zwar haufenweise CDTV-Geräte, aber keinen einzigen Amiga! Erst nach längerem Suchen fand sich schließlich doch ein einsamer 500er mit einem schmucken kleinen Kästchen daneben. Stephen Kreckman, einer der Entwickler dieses ominösen Teils, erzählte mir, was es damit auf sich hat: Es handelt sich dabei um den Prototyp des CD-ROM-Laufwerkes **CD 690**, das sich von herkömmlichen Laufwerken vor allem durch ein Merkmal unterscheidet – es macht aus einem normalen Amiga ein CDTV-Gerät! Solcherart aufgerüstet kann die „Freundin" also CDTV-Disks verdauen, jene Silberscheibchen mit einer Kapazität von stolzen 550 MB (das entspricht ca. 700 normalen Amigadisketten!).

Das CD 690, Commodores neuer Wunderläufer!

Angesichts solch gigantischer Datenmengen wird sich so mancher fragen, wie lange es wohl dauert, bis diese Millionen von Bytes auch tatsächlich im Amiga gelandet sind. Keine Sorge – im „Burstmode" beträgt die Übertragungsrate 2 MB pro Sekunde...

Schon in diesem Jahr sollen etwa 100 Titel für CDTV erscheinen, wobei der Preis jeweils so um die 100,– DM liegen dürfte. Der Nachschub ist ebenfalls gesichert, da zahlreiche Firmen (unter anderem Lucasfilm Games, Virgin, Sierra und Spectrum Holobyte) bereits unter Hochdruck Software für Commodores Wunderkästchen entwickeln. Das ist aber noch längst nicht alles, was sich damit anstellen läßt: Füttert man es mit einer normalen Musik-CD, so verwandelt sich der Amiga in einen luxuriös ausgestatteten CD-Player. Außerdem kann das **CD 690** auch die Bildinformationen lesen, die z.B. Teldec und Warner Bros. auf ihren „Possady CDs" unterbringen (das sind meist Infos über die Gruppe und ihre Instrumente, aber gelegentlich auch mal eine richtige Diashow). Bis jetzt ist das Angebot an einschlägigen Disks mit ca. 60 Exemplaren zwar noch sehr begrenzt, aber es werden täglich mehr!

Auf den Markt kommen wird das **CD 690** (übrigens eine Gemeinschaftsentwicklung von Commodore-Ingenieuren aus Japan, Hongkong und den USA) voraussichtlich Mitte dieses Jahres. Kosten soll es anfangs ca. 700,– US Dollar, der Preis dürfte jedoch schon bald erheblich sinken. So, damit aber genug der Hardware, jetzt kommen die soften Neuheiten:

Nicht in den Messehallen, sondern in einer Suite des Hotels Riviera hielten die Jungs von Sierra Hof. Rick Cavin, seines Zeichens Vizeboß der Marketingabteilung, hatte für uns Amigianer leider nur wenig erfreuliche Nachrichten: Das einzige Spiel, das die Kalifornier definitiv auch für unseren Lieblingsrechner produzieren, ist **Quest for Glory II: Trial by Fire**, die Fortsetzung von „Hero's Quest". Alle anderen Neuheiten wie **Keeping up with the Jones, Oil's Well, Firehawk, Red Baron, Stellar 7, Rise of the Dragon** und **Heart of China** bleiben erstmal den PC-Besitzern vorbehalten. Bei den Konvertierungen sieht's kaum besser aus: Weder **King's Quest V** noch **Space Quest IV** werden in absehbarer Zeit für den Amiga erhältlich sein. Ganz brauchen wir deshalb die Hoffnung aber nicht aufzugeben, denn Sierra setzt zur Zeit einige Adventures (z. B. **King's Quest V** und **Space Quest IV**) für CD-ROMs (PC) um, dabei soll auch gleich das neue CDTV mit-

Das neue CDTV – die Zukunft läßt grüßen...

Gunship 2000 –

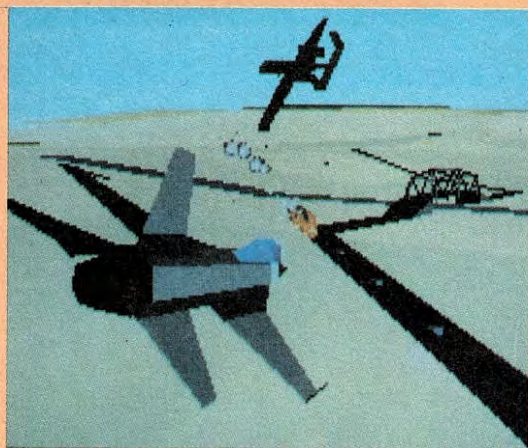
demnächst auf ihrem Computer!

F-117 A Nighthawk, der Nachfolger von F-19 Stealth Fighter

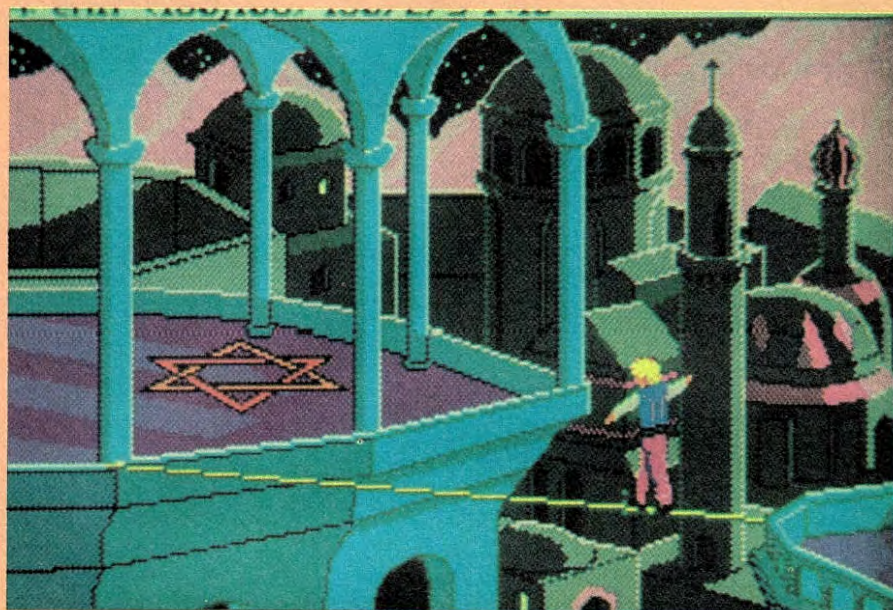
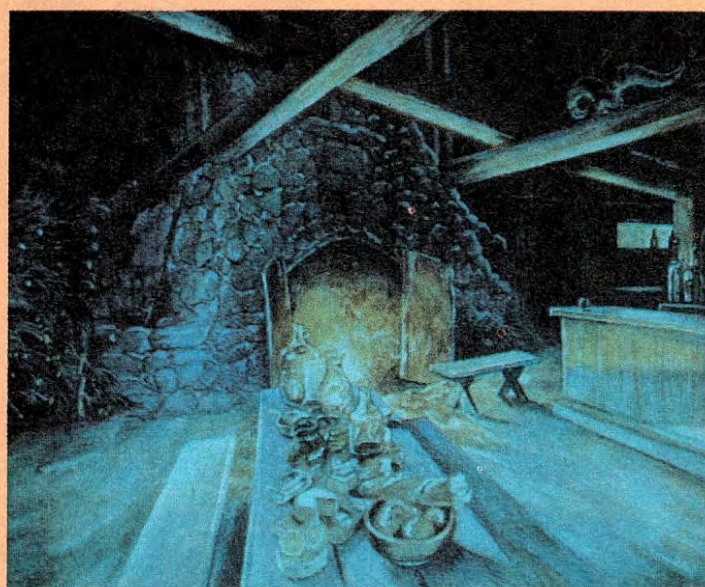
Mit Timequest ins alte Rom

Mit Darklands ist das Mittelalter ganz nah

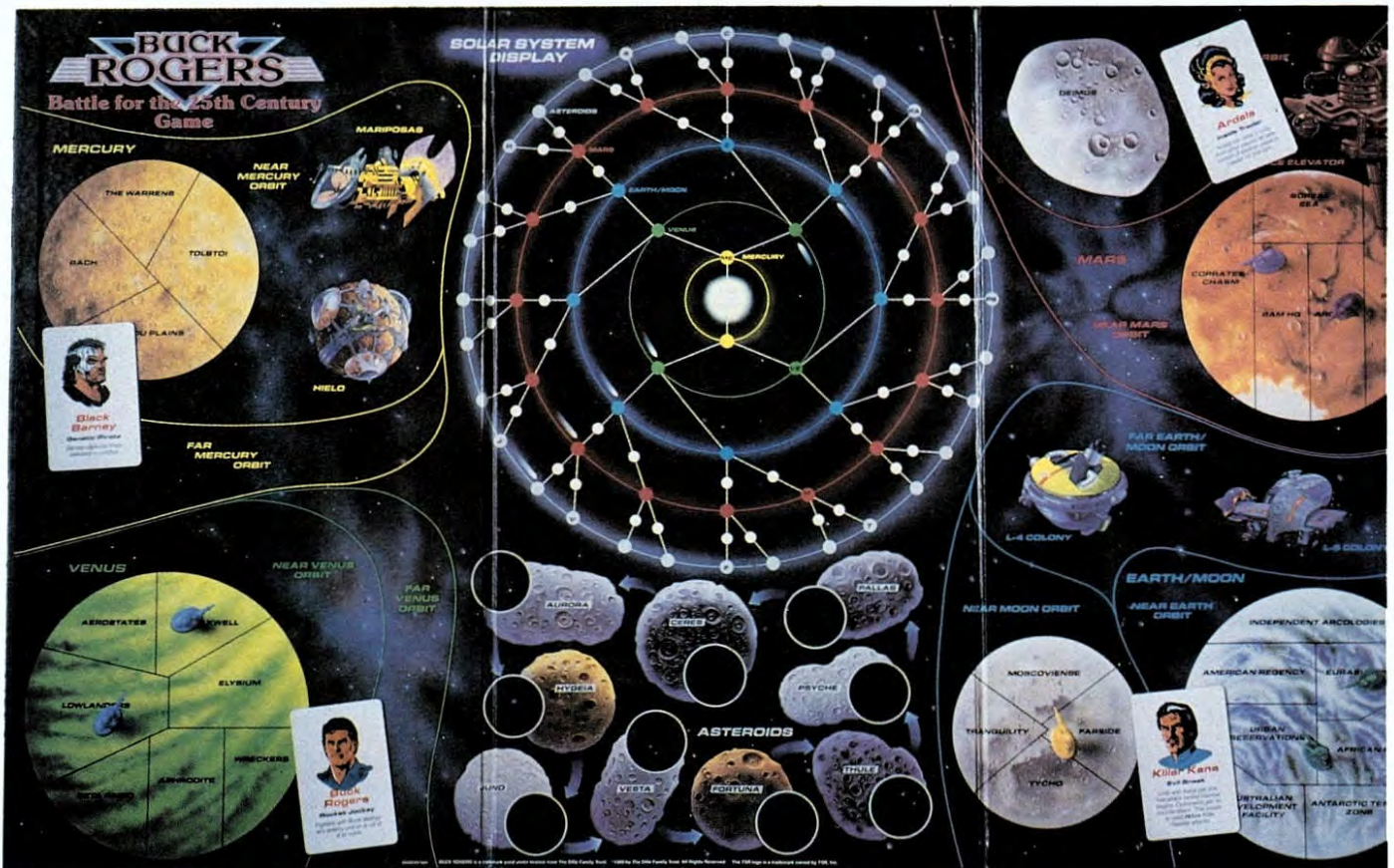
versorgt werden. So will es wenigstens die Gerüchteküche...
Jetzt würdet Ihr sicher noch gerne erfahren, wie es denn nun mit **Larry IV** aussieht, stimmt's? Tja, das ist so eine Sache: Rick Cavin versprach mir zwar, daß der alte Schwerenöter schon im Wonnemonat Mai wieder die Herzen der Bildschirmfrauen (von anderen Körperteilen ganz zu schweigen) erobern wird; der Blick auf „Larry IV" blieb mir aber verwehrt, weil „die Festplatte abgestürzt sei". Nach Gesprächen mit anderen Leuten habe ich aber den Eindruck gewonnen, daß es wohl doch noch ein ganzes Weilchen dauern könnte, bis wir uns wieder auf die digitale Schürzenjagd begeben dürfen...
Auch ein anderer Adventure-Gigant trat diesmal recht bescheiden – am Nintendo-Stand – auf: Lucasfilm Games. Vorgestellt wurde lediglich das Spiel **Star Wars**, auf der Party von Lucasfilm war darüberhinaus gerüchteweise zu erfahren, daß bereits an **Monkey Island II** gebastelt wird. Da das Game natürlich mindestens ein solcher Knüller werden soll wie der erste Teil, ist kaum damit zu rechnen, daß sich hier schon in absehbarer Zeit irgendetwas Konkretes ergibt. Aber so eilig ist es damit ja auch nicht, schließlich werden die meisten von Euch noch ein Weilchen an der gerade erschienenen Affeninsel zu knabbern haben, oder?
Vor etwa drei Jahren brachte MicroProse „Gunship" heraus, eine Hubschraubersimulation, die auch heute noch mit zum Besten zählt, was man seinem Computer überhaupt antun kann. Der Nachfolger **Gunship 2000** sollte dieser Tage in den Geschäften auftauchen. Im April kommt dann **F-117 A Nighthawk**, ebenfalls ein Nachfolger, und zwar der von „F-19 Stealth Fighter". Grafisch sehen die beiden Flugsimulationen jedenfalls schon sehr beeindruckend aus.
Die Strategen unter Euch dürfen sich auf ein neues Game von Sid Meier freuen: **Civilization** wird voraussichtlich im September dieses Jahres ausgeliefert. Es beruht auf demselben Spielsystem wie „Railroad Tycoon", nur daß man hier keine Eisenbahnlinien, sondern Zivilisationen aufbauen muß. Gestartet wird im Jahre 4.000 v. Chr., das Ganze spielt sich entweder auf unserer Erde oder auf einem künstlichen Computerplaneten ab. Um ein völlig anderes Thema dreht es sich dann bei **Timequest**. Hier übernimmt man die Rolle eines Zeitreisenden, der mal wieder die Geschichte neu schreiben soll. In verschiedenen Epochen begegnet der Wanderer zwischen den Zeiten so illustren Gestalten wie Caesar, Hitler, Attila dem Hunnenkönig und Michelangelo (dem Maler, nicht der Schildkröte!). Der böse Gegenspieler bei diesem Actionadventure hat übrigens den hübschen Namen Zeke S. Vettenmyer...!
Und man höre und staune, sogar ein Rollenspiel will MicroProse in diesem Frühjahr veröffentlichen: **Darklands**. Das Szenario ist im Deutschland des 14. Jahrhunderts angesiedelt. Bekanntermaßen gab es damals auch noch jede Menge frei herumlaufender Drachen und Orcs – fragt mal Euren Geschichtslehrer!
Unter der Hand zu erfahren war außerdem, daß die amerikanischen Simulationsspezialisten einen eigenen **Flight V** vorbereiten, diesmal ohne die Beteiligung von SubLogic.
SubLogic selbst präsentierte auch einen Flugsimulator, nämlich **ATP**. Wer sich mit der Absicht trägt, den Pilotenschein zu machen, sollte damit also noch bis zum Sommer warten, denn dann kann er sich vielleicht so manche Mark für den Fluglehrer sparen. Außerdem – wo darf man schon vom ersten Tag an mit dicken Boeings und Airbussen durch die Lüfte gondeln?
Spectrum Holobyte hält demnächst frisches Futter für alle Hobby-Falkner bereit: **Falcon 3.0** rollt gerade auf die Startbahn. Grafisch ist das Game noch schöner und schneller geworden – einfach toll! Weniger toll fand ich, daß man neben etlichen anderen Konfliktregionen nun extra auch Kuwait ins Programm aufgenommen hat. Dazu paßt ganz gut eine andere Geschmacklosigkeit, die sich das taiwanesische Label Megasoft geleistet hat: Sie führten den staunenden Messebesuchern ein Game namens **Attack Iraq** vor, das es allerdings nur für das Nintendosystem geben soll. Ein europäischer Vertrieb wird noch gesucht...
Nochmal kurz zurück zum neuen Falken: Landen wird er zunächst auf dem PC, unsereiner muß sich (wie so oft) noch etwas länger gedulden, wahrscheinlich sogar bis November. Als Trostpflaster wurde aber für diesen Sommer die Amigaversion von **Flight of the Intruder** angekündigt. Zukunftsmusik ist bis jetzt auch **Reach for the Skys**, eine Simulation des dritten Weltkriegs, die auf dem Roman „Red Phoenix" von L. Bond basiert.
Von Merit Software gab es die zweite Version des Fluglotsenspiels **Tracon** zu sehen. Der Clou an der Geschichte ist, daß man dieses Programm jetzt mit dem **Flightsimulator** von Microsoft koppeln kann. Das bedeutet, daß ein Spieler die Rolle des Lotsen übernimmt, ein anderer die des Piloten (per Modem bzw. Null-Modem). Eine Kombination, die an Spannung kaum zu wünschen übrig lassen dürfte...
Zusammenfassend muß man leider sagen, daß die Winter-CES für Amigafreaks nicht übermäßig viel zu bieten hatte – fast alles drehte sich um die Konsolen von Nintendo, Sega, NEC, Atari und SNK. Das liegt aber nichtzuletzt daran, daß der amerikanische Markt nunmal völlig anders aussieht als der europäische. Deshalb besteht auch durchaus die Hoffnung, daß so manches Spiel bei uns doch noch auf den Amiga umgesetzt wird, auch wenn die Hersteller es in Amerika nur für den PC oder eine der Konsolen herausbringen wollen. Nach diesen Worten der Weisheit zum Abschluß noch ein mitgebrachter Messewitz: Warum schleppen ST-User immer einen Ballen Stroh mit sich herum? Das ist ihr persönlicher, externer Speicher! (Rainer Babiel)

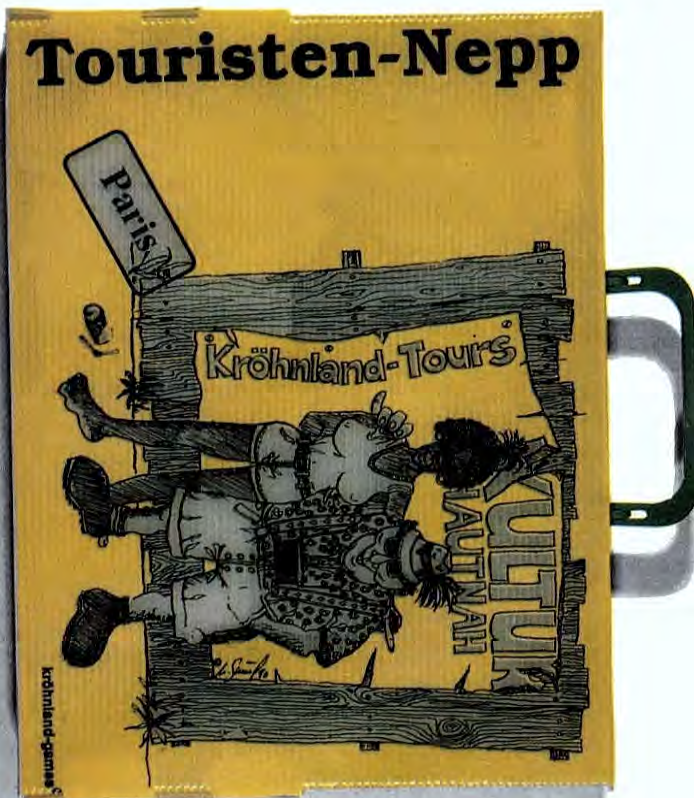
Falcon 3.0: Die Falken fliegen wieder!

Bei Falcon 3.0 ist ganz hübsch was los auf dem Screen!

Flight of the Intruder: Endlich landet er auch auf dem Amiga!

Trial by Fire:
Die Fortsetzung von
Hero's Quest

Reach for the Skys: Bis jetzt leider noch Zukunftsmusik

Heart of China:
Mit der Amigaversion dauert's leider noch ein bißchen . . .

Stellar 7: Vorerst nur für PC-Zocker erhältlich

Heute gibt's im Stromausfall zur Abwechslung mal ein kleines Reise-Special: Ganz egal, ob Ihr in Eurer Freizeit lieber in den Weltraum oder nach Kenia fliegt – hier ist für jeden Geschmack etwas dabei!

Buck Rogers – Battle for the 25th Century

Im letzten Heft war der gute Buck ja bereits mit seinem Computergame „Buck Rogers – Countdown to Doomsday" vertreten. Bei der SSI-Produktion handelt es sich aber um ein Rollenspiel im klassischen AD & D-Stil, in der stromlosen Version haben wir es dagegen mit einem strategischen Brettspiel zu tun. So richtig gemeinsam haben die beiden eigentlich nur das Hintergrundszenario: Wir schreiben das 25. Jahrhundert, der galaktische Haussegen hängt schief wie noch nie, und Buck, der gerade aus seinem 500jährigen Schönheitsschlaf erwacht ist (Neid!), soll alles wieder heile machen. Der Rest läuft am Brett dann ganz anders als am Amiga:
Als erstes sollte man sich vielleicht nach einer größeren Wohnung umsehen und

darin ein Zimmer für dieses Spiel reservieren. Denn Platz braucht man zum einen für die Mitspieler (man kann das Game im Prinzip auch zu zweit spielen, aber zugeschnitten ist es eher für vier bis sechs Leute), zum anderen hat der Spielplan rekordverdächtige Ausmaße! Er ist vor allem deshalb so groß geraten, weil unser Sonnensystem darauf gleich zweimal abgebildet ist: Einmal in der üblichen Darstellungsweise mit der Sonne in der Mitte und den Umlaufbahnen der Planeten drumherum, wobei die einzelnen Umlaufbahnen durch zusätzliche weiße Linien miteinander verbunden sind. Entlang dieser Bahnen und Linien bewegen sich die Raumschiffe, und zwar immer von Knotenpunkt zu Knotenpunkt (sie repräsentieren die Raumstationen). Desweiteren sind die verschiedenen Planeten in den Ecken des Spielplans nochmals in großen Einzelportraits zu sehen; die jeweiligen Planetenoberflächen sind dabei in unterschiedlich viele Gebietszonen unterteilt.
So, was fängt man jetzt mit dieser hübschen Weltraumkarte an? Zunächst einmal plaziert jeder Spieler darauf seine Truppen, Zerstörer, Transporter, Fabriken, usw.. Mit dieser Privatarmee muß er nun versuchen, mindestens 15 Gebietszonen unter seine Kontrolle zu bekommen (dies ist allerdings nur eine Möglichkeit, zu gewinnen – allein die Basisregeln enthalten vier verschiedene Siegbedingungen, spielt man nach den Ausbau- oder gar Meisterregeln, kommen noch ein paar dazu!). Die Spielzüge folgen dann immer dem Schema Auftakt – Bewegung – Kampf – Produktion. Das mag sich ja recht einfach anhören, aber es sind halt Dutzende von Figuren, die bewegt und in die Schlacht geführt werden müssen! Noch dazu werden es in jeder Produktionsphase mehr, da die Fabriken ständig neue Truppen, Schlachtschiffe, Killersatelliten, usw. hervorbringen.
Der Erfolg hängt hier mehr vom strategischen Geschick als vom Würfelglück ab. Bei ein paar hundert Figuren, Markern, Karten, etc. ist es allerdings gar nicht so leicht, den Überblick zu behalten – Anfänger seien also gewarnt. Gerade sie werden auch wenig Freude mit der Anleitung haben, die einige Unklarheiten aufweist und dadurch den Einstieg nicht gerade erleichtert. Lobenswert dagegen die üppige Ausstattung: sie besteht zwar vornehmlich aus schlichtem Hongkong-Plastik, ist aber wirklich sehr, sehr umfangreich!

Touristen-Nepp

Ein Ausstattungswunder ganz anderer Art ist dieses satirische Brettspiel für drei bis acht Fernwehkranke. Ein chices gelbes Reiseköfferchen enthält alles, was der „Zwei Wochen pauschal-Aussteiger" so zum Glücklichsein braucht: den Lageplan eines fiktiven Urlaubslandes, Bade-, Wander-, Sex- und Kulturkärtchen, (Miniatur-) Sonnenbrillen, Kondome, Filmrollen und Wanderschuhe. Die Spieler agieren als Touristen, die sich von ihrem jeweiligen Hotel zum Flughafen durchwürfeln müssen. Abhauen darf man aber erst, wenn man sich vorher kräftig erholt, sprich genügend Wander-, Kultur-, Sex- und Badepunkte ergattert hat. Die kriegt man, indem man sich zuerst einen bestimmten Gegenstand auf dem Spielplan holt (z.B. eine Sonnenbrille) und damit zu dem entsprechenden Automaten geht (in unserem Beispiel also zum Badeautomat). Wenn der Kasten gerade gut gelaunt ist (= die richtige Karte parat hält), gibt's auch tatsächlich ein (Bade-) Pünktchen; anschließend zieht man sich noch ein, zwei Punkte Kultur und Wandern rein, dann geht's ab Richtung Airport. Damit auch das Schicksal seine Chance erhält, liegen auf den einzelnen Wegefeldern Ereigniskarten, die einen z.B. ins Krankenhaus schicken, Geld kosten und dergleichen mehr.
Vom Spielverlauf her ähnelt Touristen-Nepp ganz „normalen" Brettspielen wie etwa Monopoly, satirisch wird's erst durch die Texte auf den Wege- und Automatenkarten. Die sind teilweise ziemlich starker Tobak – Beispiele anzuführen, verbietet der Jugendschutz... Sehr schön gemacht sind die beiden Anleitungen: Eine kurze für eilige Pauschaltouris und eine ausführliche (mit zusätzlichen Regeln für „Lall-Duelle" und weiteren herrlichen Unsinn) für anspruchsvolle Individualtouristen.
Genug gereist, jetzt wird wieder verlost! Wer eines der Rezensionsexemplare haben will, beantworte bitte eine der folgenden Fragen: Wie lautet das (gängige) lateinische Wort für Umlaufbahn? Wie lautet der frühere Name von Sri Lanka? Die Antworten vom letzten Mal sind „Miraculix" und „Amiga Joker 11/89". Alsdann – wenig Pech und ganz viel Glück! (od)

Joker Verlag
„Stromausfall"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Buck Rogers	**Touristen-Nepp**
Spielmaterial: 92% **Spielregeln:** 55% **Spielreiz:** 89%	**Spielmaterial:** 86% **Spielregeln:** 88% **Spielreiz:** 80%
Besonderes: Das Spiel ist komplett in englisch, beim angegebenen Bezug kriegt man aber eine dt. Übersetzung der Anleitung gleich mit dazu.	**Besonderes:** Die Verpakkung läßt sich gleichzeitig als höchst origineller Reisekoffer benutzen.
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene	**Schwierigkeit:** Für Anfänger
Preis: ca. 69,– DM	**Preis:** ca. 44,– DM
Bezug: Playsoft Teichweg 6 3550 Marburg 7 Tel.: 06421/48 19 72	**Bezug:** Games In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.: 0 89/5 23 46 66

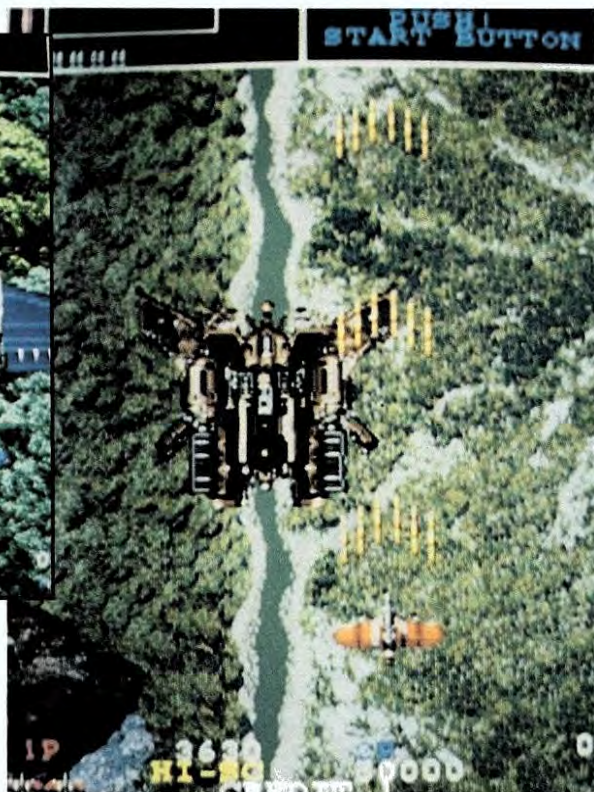
Willkommen in der wunderbaren Welt der Arcade-Automaten und Flipper, einem magischen Ort, an dem man sich für ein bißchen Klimpergeld in einen Barbaren, Piloten, Super-Sportler und weiß der Kuckuck was noch alles verwandeln kann. Willkommen in der Spielhalle!

Nach einer derart stimmungsvollen Einleitung kann man nur schlecht irgendeinen 08/15-Automaten vorstellen, also lassen wir den Knaller des Tages gleich zu Anfang krachen: Mit **Hit the Ice** können wir Euch eine der gelungensten Sportspiel-Maschinen präsentieren, die uns seit langem unter die zittrigen Finger gekommen ist. Es handelt sich dabei um ein monströses Standgerät, das der amerikanische Flipper-Spezialist Williams verbrochen hat. Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig in der „Official Video Hockey League" antreten; mit anderen Worten: Endlich ist mal wieder eine zünftige Partie Eishockey angesagt!
Sollte man tatsächlich zu viert unterwegs sein, werden zwei Teams gebildet, wobei sich dann jeweils einer um die Feldspieler, der andere um den Torwart kümmert. Tritt man hingegen zu zweit oder gar als Solist (gegen einen Computergegner) an, so wird in kritischen Momenten vom Feldspieler auf den Goalkeeper umgeschaltet. Gesteuert werden die harten Jungs mittels eines Sticks und je zwei Knöpfen, die mit Mehrfachfunktionen belegt sind. Ob Schüsse, Pässe, Checks, beinharte „Superchecks" oder spektakuläre Torwartparaden – alles ist möglich! Die Begegnungen finden auf einem drei Screens großen Spielfeld statt, das horizontal gescrollt wird; für Stimmung sorgen ein frenetisch jubelndes Publikum und wüst gestikulierende Spielerkollegen auf der Bank.
Die witzige Grafik mit den riesigen Sprites macht von Anfang an klar, daß die Sache nicht ganz bierernst gemeint ist: Zunächst darf man sich in der Kabine seine Cracks aussuchen, dann geht's auf's Eis, wo ein total verängstigter Schiedsrichter das Spiel leitet. Viele der Animationen sind wirklich sehenswert, schade nur, daß die Sprites ein wenig flackern (vielleicht hätte man die Jungs doch eine Nummer kleiner machen sollen?). Der Sound ist zwar nicht weltbewegend, paßt aber hervorragend zur gepflegten Hektik, die das Game verbreitet. Da es nach kurzer Eingewöhnungszeit auch an der Steuerung nichts mehr zu mäkeln gibt, kann es nur ein Fazit geben: An **Hit the Ice** dürfen Eishockeyfans nicht vorübergehen, ohne ein paar Münzen zu riskieren – besonders, wenn sie gerade zu viert sind!
Genug gesportelt, jetzt will der Ballerfinger wieder zu seinem Recht kommen. Darf er auch, und zwar bei **Gun Frontier**, der neuesten Platine von Taito. Hier haben wir es mit einem der seltenen Fälle zu tun, wo die Action mit einer Vorgeschichte entschuldigt wird: Im 22sten Jahrhundert kolonisieren menschliche Siedler das All. Weil aber der Flug zu den Sternen ein teurer Spaß ist, konnte die Zivilisation auf den meisten Planeten gerade mal das Niveau des Wilden Westens erreichen. So auch auf dem hübschen Stern Gloria, dessen Bewohner von den „Wild Lizards", einer Bande von Outlaws, terrorisiert wird. Falls also gerade ein Held in der Gegend ist, darf er für eine Handvoll Markstücke in den Techno-Western einsteigen...
Gesagt, getan. Nach dem stimmungsvollen Intro (mit angegilbten SW-Bildern) findet man sich in einem vertikal scrollenden Shoot 'Em Up wieder, wo ein bis zwei Spieler (gleichzeitig) mit kleinen Raumschiffen zum Kampf um Glanz und Gloria antreten. Man fliegt dabei über die Landschaften der Planetenoberfläche (Meere, Wüsten, Wälder, etc.) und putzt Unmengen von gegnerischen Fliegern, Panzern, Geschützen, sowie diverse Zwischen- und Endviecher (in der Regel mutierte Colts und Pistolen!) vom Screen. Grafisch überzeugt das Game dabei weniger durch technische oder künstlerische Brillanz als durch schiere Power: Einige der Gegner füllen tatsächlich den gesamten (!) Schirm aus, ehe sie mit einem chicen Zoom-Effekt auf ein abschußfreundlicheres Maß gebracht werden. Was macht es da schon, daß die Hintergründe zeitweise etwas verwaschen wirken und die Sprites flackern? Noch dazu, wo Musik und FX wirklich klasse sind!
Was **Gun Frontier** dann wirklich von der Konkurrenz abhebt, ist die ausgezeichnete Spielbarkeit – trotz des hohen Schwierigkeitsgrads. Die Jagd nach mehr Feuerkraft (Silber-

Hit the Ice – dieses Eis ist wirklich heiß!

Na, den Jungs möchte ich auch nicht im Dunkeln begegnen...

Gun Frontier – SF-Western für ballerbegeisterte Techno-Freaks

münzen sammeln) und Smartbombs (Goldbarren sammeln) gestaltet sich vorwiegend deshalb so unterhaltsam, weil die Steuerung ganz ausgezeichnet funktioniert und die feindlichen Schüsse immer zweifelsfrei zu erkennen sind. Schließlich kann noch jeder Level mit einem speziellen Gag aufwarten, beispielsweise bricht da so ein riesiges Revolver-Raumschiff durch eine dichte Wolkendecke – starker Effekt! Kurz und gut: Wer gern ballert, dem wird das Spiel auch gefallen.

So, hier schließt sich der Kreis und führt uns wieder an den Anfang zurück, genauer gesagt zu Williams. Dort hat man nämlich jüngst einen Flipper fabriziert, der uns so gut gefällt, daß wir Euch das Teil beim besten Willen nicht vorenthalten können! Der Kasten nennt sich **Fun House** und läßt mit seinem originellen Outfit die Tage der guten alten Rummelplatz-Romantik wieder aufleben. Neben den üblichen Lichtern, Rampen und Bumpern wird das Gerät von einem plastischen Clown-Kopf dominiert, der sogar einen Namen hat: Rudi. Rudi bewegt zur Sprachausgabe der Maschine die Lippen, rollt die Augen und beschwert sich lautstark, wenn er vom Ball getroffen wird!

Nun ist dieser Flipper nicht nur hübsch anzusehen, er spielt sich auch ganz prächtig: Häufig ist man mit mehreren Kugeln gleichzeitig beschäftigt, die zwar tüchtig beschleunigt werden, sich mit dem entsprechenden Reaktionsvermögen aber jederzeit kontrollieren lassen. Hinzu kommt, daß sämtliche Texte am Display in deutsch ausgegeben werden, und als besonderer Gag eine zweite Abschußvorrichtung an der linken Seite des Geräts eingebaut wurde. Alles in allem also ein originelles und rundum gelungenes Vergnügen für alle Freunde der schnellen Silberkugel!

So, mehr News aus der magischen Arcade-Welt gibt's dann in vier Wochen. Wer es nicht so lange aushält, wird wohl oder übel sein Sparschwein schlachten müssen und sich höchstpersönlich auf die Socken machen... (ml)

Jede Menge Fun mit dem Fun House

JOKER-SHOP

Nr.01
Joker-Shirt – Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exclusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL).
Nur DM 19,90

Nr.03
Joker-Sammlung – Höchste Schwebebahn, daß Du endlich die fehlenden Hefte nachbestellst: Die Ausgaben 11/89, 12/89, 1/90 und 3/90 sind bereits vergriffen und werden am Schwarzmarkt zu Höchstpreisen gehandelt! Von den anderen Ausgaben haben wir noch ein paar Exemplare – schnell zugreifen, so lange der Vorrat reicht!
Für die üblichen DM 6,50 pro Heft

Nr.04
Sammelordner – Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren ...
Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,–

Nr.02
Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, 50/50%, in den Größen: S,M,L,XL.
Schon für modische DM 49,–

Nr.05
Disketten-Aufkleber – Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften!
Für gut haftende DM 4,– pro Bogen (acht Sticker)

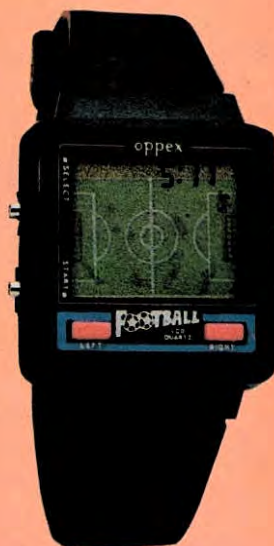
Geld regiert die Welt – das weiß schließlich jedes Kind. Und damit Ihr auch die Möglichkeit habt, ein bißchen beim Weltmanagement mitzumischen, gibt's unseren Shop. Hier bestimmt alleine Ihr, wofür Ihr Eure Kohle ausgeben wollt. Und das Beste: Unsere topexklusiven Joker-Artikel kosten nun wirklich nicht die Welt . . .!

Nr.06
Werbeschilder – Da die nostalgischen Blechschilder bei Euch so gut angekommen sind, haben wir uns umgeschaut und ganz NEUE MOTIVE aufgetan! Und zwar „Opel", „Schultheiss Bock", „Casino de Paris" und „Sunlight".
Für lächerliche DM 24,– je Schild

Nr.07
Solarrechner-Diskette – Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist.
Ausgerechnet für DM 19,–

Nr.08
Kaugummiautomat – Steht genau da, wo man ihn haben will und ist natürlich nicht nur für Süßigkeiten geeignet – von Essiggurken würden wir allerdings abraten . . .
Für süße DM 19,–

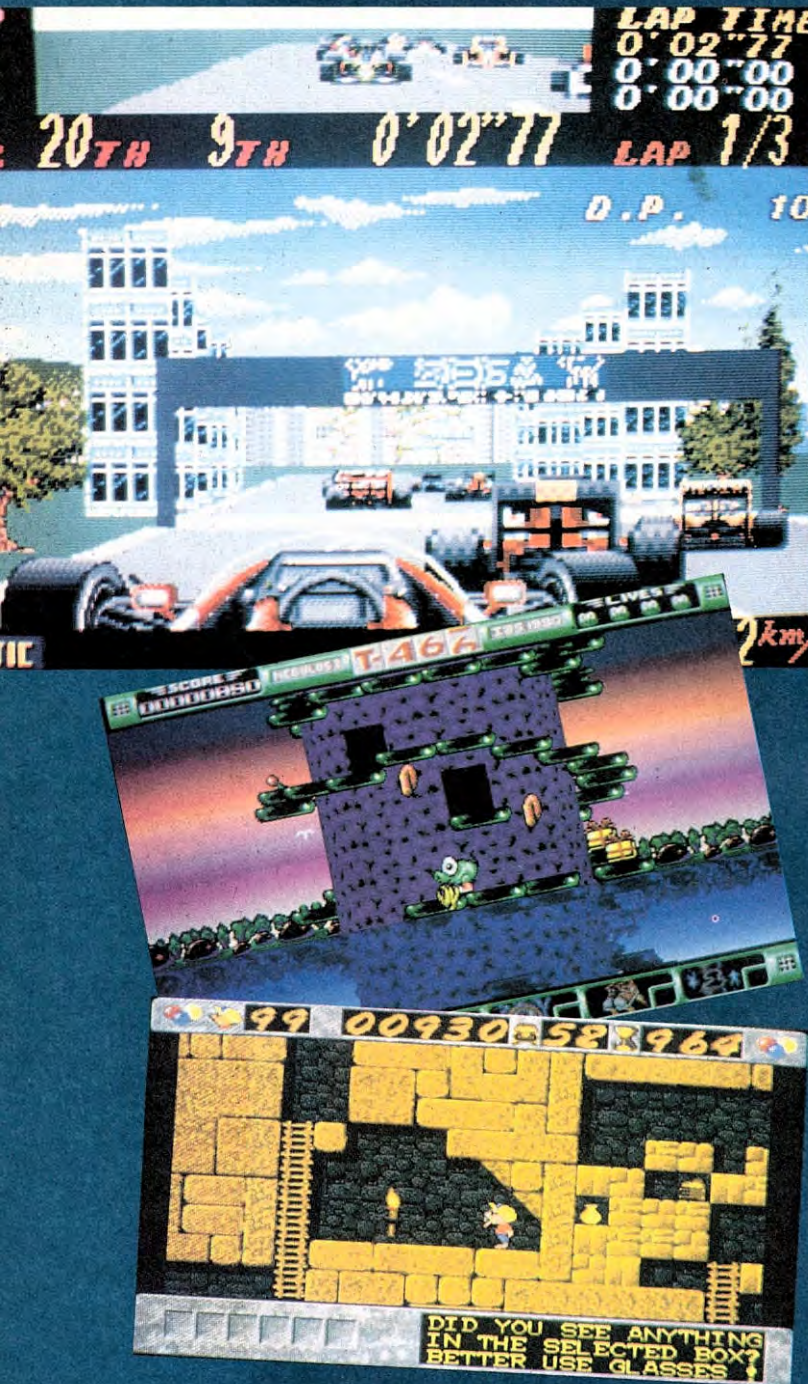
Nr.09
Zocker-Uhr – Was ein richtiger Dauerzocker ist, der will auch unterwegs nicht auf ein kleines Spielchen verzichten. Und wo selbst der Gameboy zu unhandlich ist, da leistet diese Armbanduhr gute Dienste: Man kann damit nicht nur jederzeit ein Fußmallmatch einlegen, sondern sich auch wecken lassen, oder ganz einfach nachgucken, wie spät es ist.
Anpfiff für pünktliche DM 28,–

Nr.10
Mini-Basketball – Ein kleines Tischfußball hatten wir schon, ein Billard auch. Aber dieses tolle Basketball-Spiel, wo ein Kunststoffbällchen mittels Tasten in den Korb bugsiert werden muß, ist mindestens so originell wie unterhaltsam!
Für treffsichere DM 33,–

Gar keine Frage, ich will die Welt regieren! Und da ich einsehe, daß man nunmal klein anfangen muß, sehe ich auch ein, daß der beste und kleinste Anfang der ist, erstmal etwas bei Euch zu bestellen. Aber wie geht das vor sich?
Ganz einfach: Schreibt die Nummer UND die Bezeichnung des oder der gewünschten Artikel auf eine Postkarte und gebt die Zahlungsweise mit an (entweder Nachnahme oder Vorauskasse, also beigelegter Scheck bzw. Bargeld). Jetzt schickt die ganze Chose an:

Joker Verlag
„Joker Shop"
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

WICHTIG: Bei Vorauskasse bitte DM 3,– für's Porto dazurechnen, bei Nachnahme nicht – da wird einfach alles beim Postboten bezahlt. Nachnahme-Bestellungen sind aber nur im Inland möglich! Ach ja: Egal, wie Ihr bestellt oder zahlt, die Mehrwertsteuer ist bei allen Preisen schon dabei.

AM 28. MÄRZ SCHICKEN WIR EUCH IN DEN APRIL...

Dann wird nämlich die April-Nummer des Jokers am Kiosk sein – mit einem Nacktfoto von Brigitta als Poster!

April, April – Poster gibt's natürlich schon, aber kaum mit Brigitta und schon gar nicht nackt. Was allerdings stimmt, ist a) daß der neue AMIGA JOKER ab 28. März am Kiosk liegt, und b) daß wir planen, Euch ein paar April-Gags zu servieren, die sich gewaschen haben! Genaueres wird noch nicht verraten, aber daß es dazu wieder jede Menge exklusive Previews, aktuelle Tests, sowie viele tolle Cheats und Lösungen geben wird, ist kein Geheimnis...

Wer den April also stilgerecht begehen will, der sei entweder ab 28. März am Kiosk oder bestelle noch heute sein Abo – dabei sein ist alles!

Scherz beiseite!

Ein Aprilscherz macht noch lange keinen Joker, deshalb können wir Euch z.B. auch rasante Renn-Action mit U.S. Golds Amigaversion des wahnwitzigen Sega-Automaten **Super Monaco GP** versprechen!

Wer lieber denkt als lenkt, wird bei **Jonathan** fündig: Weltexklusiv präsentieren wir Euch das neueste Adventure der Macher von „Stadt der Löwen"!

Oder wollt Ihr Eure Geschicklichkeit unter Beweis stellen? Auch kein Problem, **Nebulus II** ist im Anrollen! Auf den ersten Blick könnte der Nachfolger den berühmten Vorgänger sogar ausstechen...

Aus deutschen Landen sind noch zwei weitere interessante Neuerscheinungen zu vermelden, nämlich **Little Wizards** und **Pneumatic Weapon**, beide von Demonware.

Das alles und ca. 50 weitere Tests, einen Klassiker, Dr. Freak, die Girl-Seite mit Brigitta (angezogen), das Coin Op, den Stromausfall, **Irre Stilblüten aus der Werbung**, eine Weltpremiere mit dem ersten **Joker-Postspiel** (starke Fußballermanager-Simulation zum Mitmachen!) und noch viel, viel mehr findet Ihr im nächsten Heft!

Inserentenverzeichnis

Bezugsquellen

AHS Schirngasse 3-5 6360 Friedberg 1 Tel.: 06031/61950	**Funny-Software** Grazerstr. 34 7000 Stuttgart 30 Tel.: 0711/8568534	**Leisuresoft** Industriestr. 23 4709 Bergkamen-Rünthe Tel.: 02389/780-0	**Softpower** Schwedenstr. 18 1000 Berlin 65 Tel.: 030/4922056
Bomico Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Tel.: 06107/7606-50	**International Software** Postfach 830110 5000 Köln 80 Tel.: 0221/604493/96	**Magic Bytes** Postfach 2144 D 4830 Gütersloh Tel.: 05241/1834	**Software 2000** Lübecker Str. 10 2320 Plön Tel.: 04522/1379
Demonware Strahlenberger Str. 125a 6050 Offenbach Tel.: 069/8004799	**Joysoft** Gottesweg 157 5000 Köln 41 Tel.: 0221/443056	**Playsoft** Teichweg 6 3550 Marburg 7 Tel.: 06421/481972	**Wial Versand** Liegnitzerstr. 13 8038 Gröbenzell Tel. 08142/8273
Frank Heidak Franzstr. 7 5000 Köln 41 Tel.: 0221/407447	**Korona Soft** Postfach 3115 4830 Gütersloh 1 Tel.: 05241/1828	**Rushware** Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2 Tel.: 02101/6070	**World of Wonders** Höhenstr. 31 6231 Schwalbach Tel.: 06196/82467

VROOM

DIE HÖLLENFAHRT AUF FORMEL I

- hochgradige Arcade Action
- 3-Dimensionale Rennperspektive
  (Berg-und Talfahrten, vergrößerte u. verkleinerte Darstellung von Entfernungen)
- Digitalisierter Sound und realitätsgetreue Geräuscheffekte
- Benzinverbrauch, Verschleiß von Reifen und Motor, Boxenstops
- Trainingsläufe
- Qualifikationsrunden
- Unterbrechen und sichern von Rennen
- Arcademäßige Animation und Wettkampf
  (16 Fahrer auf der Rennstrecke)

und

- Kampf um Meisterschaftspunkte zweier Spieler gleichzeitig

Zusammenschluß von 2 Computern ! !

Erhältlich auf Atari ST und Amiga

Vertrieb : BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER
Am Südpark 12 - 6092 Kelsterbach

BOMICO SERVICELINE
IHR SOFTWARE PARTNER

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen ?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf ?
Unsere Spielexperten helfen weiter !
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt ! Tel. 06107 / 62067
Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto